

CD(690MB) + Лепенки + Награди + Cheats

2.50 лв

КОМПЮТЪРНИ

ИГРИ

списание за новото в света на компютърните игри, ОКТОМВРИ 2000, ГОДИНА 1

2 брой

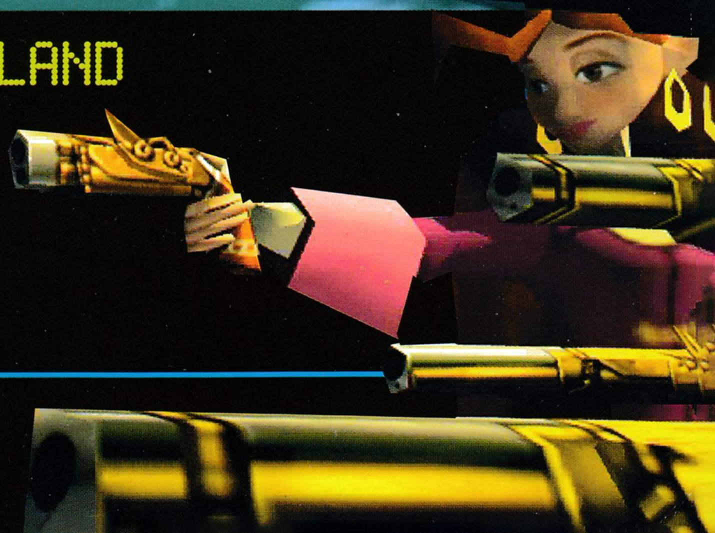
Награда GSM NOKIA 8850

ESCAPE FROM MONKEY ISLAND

CRIMSON SKIES

DEVIL INSIDE

CRIME CITIES



ОТКРИЙТЕ СВЕТА НА КОМПЮТРИТЕ



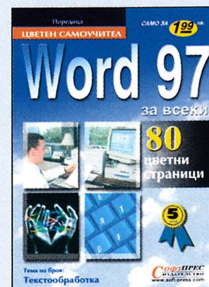
1.99 лв. 80 стр.
СофтПрес
Компютърна грамотност - цветен самоучител



1.99 лв. 80 стр.
СофтПрес
Windows 98 - цветен самоучител



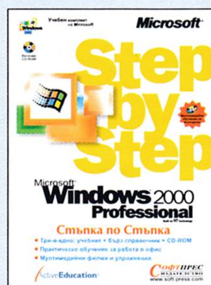
СофтПрес 80 стр.
Без карта - 1.99 лв.
С карта - 3.99 лв.
Интернет - цветен самоучител



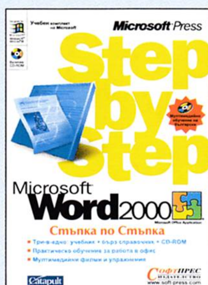
1.99 лв. 80 стр.
СофтПрес
Word 97 - цветен самоучител



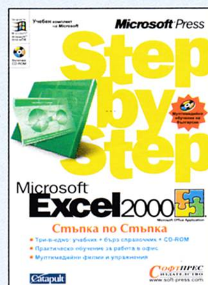
1.99 лв. 80 стр.
СофтПрес
Excel 97 - цветен самоучител



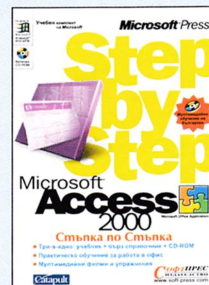
9.50 лв. 336 стр.
Microsoft
W-ndows 2000 Professional Стъпка по Стъпка



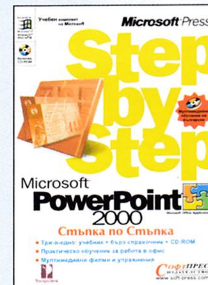
9.50 лв. 540 стр.
Microsoft
Word 2000 Стъпка по Стъпка



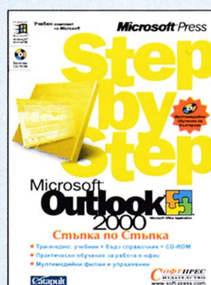
9.50 лв. 520 стр.
Microsoft
Excel 2000 Стъпка по Стъпка



9.50 лв. 384 стр.
Microsoft
Access 2000 Стъпка по Стъпка



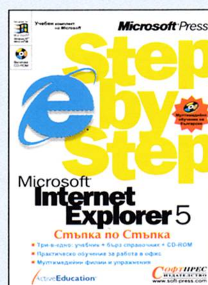
9.50 лв. 432 стр.
Microsoft
PowerPoint 2000 Стъпка по Стъпка



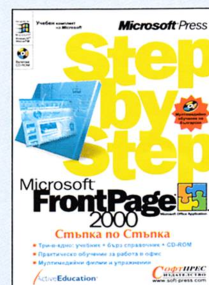
9.50 лв. 448 стр.
Microsoft
Outlook 2000 Стъпка по Стъпка



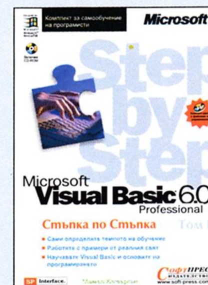
15.00 лв. 856 стр.
Microsoft
Office 2000 Стъпка по Стъпка



9.50 лв. 352 стр.
Microsoft
Internet Explorer 5 Стъпка по Стъпка



9.50 лв. 352 стр.
Microsoft
Front Page 2000 Стъпка по Стъпка



24.99 лв. 672 стр.
Microsoft
Visual Basic 6.0 Стъпка по Стъпка

За контакти:

София
ул."Искърско шосе" 19
тел./факс: 02 / 973 15 06
e-mail: iliev@soft-press.com

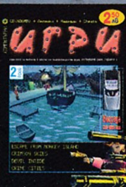
Пловдив
бул."Руски" 139, стая 104
тел.: 032 / 62 75 62; факс: 032 / 62 27 47
e-mail: plovdiv@soft-press.com

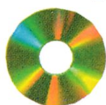
Бургас
пл."Тройката" 4
тел.: 056 / 80 02 31; факс: 056 / 80 31 39
e-mail: burgas@soft-press.com

Стара Загора
ул."Цар Симеон Велики" 117
тел.: 042 / 60 27 75
e-mail: stzagora@soft-press.com

Варна
бул."Левски", бл. 9, ап. 11
тел./факс: 052 / 30 42 69
e-mail: varna@soft-press.com

СОФТПРЕС ИЗДАТЕЛСТВО
www.soft-press.com





- Демо игри
  - Crime Cities
  - Crimson Skies
  - Devil Inside
  - Dirt Track Racing Sprint Cars
  - Escape From Monkey Island
  - Frogger 2
  - Insane
  - Metal Gear Solid
  - Starfleet Command II
  - Ultranium 3D
- Видео филми
  - Myst 3
  - Red Alert 2
  - Alone in the Dark: The New Nightmare
  - Baldur's Gate 2
  - MechWarrior 4: Vengeance
  - Off-Road
  - Seven Years War 2
- Cheats & Patches
- Цели игри
  - Action Mole Whacker3D
  - Incanta Golf
  - Balloon Hunt
  - Black Hole
- Необходими програми
  - Windows Media Player 7 full
  - DirectX 7.0a
- Desktop Themes
- Screenshots

Класация

Игра	Издател
Age of Empires II: The Conquerors Expansion	Interplay
Airfix Dogfighter	Paradox Entertainment
Blair Witch Episode 1: Rustin Parr 1941	Gathering of Developers
Crime Cities	EON Digital Entertainment
Dark Reign 2	Pandemic Studios
Deus Ex	Eidos
Escape From Monkey Island	LucasArts
Ground Control	Sierra Studios
Heavy Metal: F.A.K.K. 2	Gathering of Developers
Hitman: Codename 47	Eidos
Metal Gear Solid	Microsoft
NHL 2001	EA Sports
No One Lives Forever	Fox
Panzer General III - Scorched Earth	SSL
Serious Sam	Activision
Siege of Avalon: Chapter One	Digital Tome
Star Trek: Starfleet Command II	Interplay
Star Trek Voyager: Elite Force	RavenSoft
SuperBike 2001	EA Sports
Tony Hawk's Pro Skater 2	Activision





Activision Value подписа споразумение с Legacy Interactive

Activision Value, поделение на Activision, Inc., и Legacy Interactive обявиха днес, че са подписали специално едногодишно споразумение, според което Activision Value ще разпространява бъдещите издания на продуктите от линията Real Life and Family Fun (реален живот и семейно забавление) на Legacy в рамките на Съединените щати и Канада. Освен това, Activision Value ще играе ролята на основен разпространител на цялата гама продукти на Legacy Interactive в световен мащаб.

Според условията на споразумението, Activision Value ще продава и разпространява новата интерактивна игра на компакт-диск на Legacy Interactive - Code Blue, за която се планира да атакува магазините в началото на ноември. Code Blue е една от най-крупните мултимедийни продукции на Screen Actors Guild и съдържа 52 говорещи персонажи, като главната роля е поверена на Stephen Collins от "Седмото небе" на WB Network. Code Blue е най-амбициозният продукт от серията Real Life на Legacy Interactive, които фокусират вниманието си върху интерактивни игри, предлагащи игра с реалистични персонажи в сцените на популярната телевизионна драма "Real Life", с което не се занимава активно никой друг издател на софтуер. Legacy е също и издател на поредицата-бестселър Emergency Room, която се състои от Emergency Room Life or Death, Emergency Room Disaster Strikes и Emergency Room 2. Поредицата е с продадени над 450 000 копия по цял свят.

"Пазарът за интерактивни игри от сорта на Code Blue и на нашата популярна поредица Emergency Room впечатляващо расте" - думи на Ariella Lehrer, президент на Legacy Interactive. "Игрите за PC се превръщат в модно занимание и хората, особено жените, биват привличани от игри, които симулират техните любими телевизионни драми."

Споразумението позволява на Activision да започне разпространяването на софтуера на Legacy Interactive през четвъртото тримесечие на календарната 2000 година.

"Legacy Interactive имат безспорна репутация в разработването на особено привлекателни за потребителите продукти", отбелязва Dan Hammett, президент на Activision Value. "Ние очакваме този техен опит, в комбинация със силните възможности за дистрибуция на Activision Value да родят едно много успешно и продължително сътрудничество."

Основана през септември 1998г., Legacy Interactive е частна компания за интерактивни забавления, намираща се в Холивуд, щата Калифорния. От началото досега е публикувала три заглавия от поредицата Emergency Room: Emergency Room 2, Emergency Room Disaster Strikes и Emergency Room Life or Death and Time Out Games. Годишните приходи на компанията за 1999 година - нейната първа пълноценна работна година, надхвърлиха 2.5 милиона долара.

Activision Value Publishing, Inc. със седалище в Минеаполис е дъщерна фирма, собственост на Activision Publishing, Inc. Компанията се специализира в разработването на софтуер за интерактивни забавления за световните PC пазари.

Златно издание AOE Collector's Edition Gold

Microsoft анонсира, че Age of Empires: The Collector's Edition (издание за колекционера), която включва пълни версии на всички четири игри от златната поредица Age of Empires, е завършена и се очаква да се настани по рафтовете на магазините към края на този месец.

Age of Empires: The Collector's Edition е специален пакет с ограничен тираж, който включва Age of Empires, Age of Empires: The Rise of Rome Expansion, Age of Empires II: The Age of Kings и Age of Empires II: The Conquerors Expansion. В добавка, The Collector's Edition ще се предлага с първокласно музикално CD, съдържащо музикални откъси от игрите.

Age of Empires е една от най-успешните стратегически игри в историята, с продадени досега над 5 милиона копия по цял свят.

Оригиналната Age of Empires обхваща 10 000 години след края на Ледниковия период и предизвиква геймърите да се вживяват в ролята на предводител, направляващ еволюцията на малки племена от каменната епоха. Започвайки с минимални ресурси, геймърите се заемат със задачата да превърнат своите племена във велики цивилизации. The Rise of Rome Expansion започва там, където свършва Age of Empires, давайки възможност на геймърите да играят активна роля в направляването на възхода на известната с позорната си слава Римска империя.

Age of Empires II: The Age of Kings обхваща хиляда години, от тъмните векове през Имперската епоха. Неотдавна излязлата Age of Empires II: The Conquerors Expansion призовава геймърите да водят епическа война с нови цивилизации, уникални юнити и технологии, а също и да провеждат кампании с участието на завоеватели с лоша слава като Attila the Hun, El Cid и Montezuma.

Blair Witch Volume 1: Rustin Parr





Минавала ли ви е през ум наскоро идеята да поемете към горите? Преди да го направите, купете си Blair Witch Volume 1: Rustin Parr, дело на разработчика на игри Terminal Reality. Пък може и да преразгледате първоначалните си планове за разходки сред природата. Базирана на бомбастичен филм на ужасите на Artisan Entertainment и митовете, свързани с легендата за магьосницата от Blair, Blair Witch Volume 1: Rustin Parr обединява неотразимо изпипано приключение с интензивни елементи на екшън. Публикувана от издателя на компютърни и видео игри Gathering of Developers и разпространявана от Jack of All Games на Take Two Interactive, Blair Witch Volume 1: Rustin Parr е на всенародно разположение за очакваната цена на дребно от 19.95 долара.

Blair Witch Volume 1: Rustin Parr е първата от трите PC игри от колекцията Blair Witch Games. Студията Gathering подпомага поредицата Blair Witch Games чрез обширна крос-маркетингова кампания, провеждана заедно с киностудията Artisan Entertainment, която на 27 октомври пуска по кината Book of Shadows: Blair Witch 2. Чрез предварителните прожекции на филма зрителите ще получат бегла предварителна представа за игрите от поредицата Blair Witch. Наред с това, Gathering разгръща мащабна печатна и онлайн рекламна кампания, насочена както към феновете на ужасите и кинолюбителите, така и към заклетите и непостоянните геймъри. Освен това, заглавието бива подпомагано чрез редица маркетингови промоции, сред които и лотарията "Missing Persons Sweepstakes".

В тази игра участват герои от играта Nocturne на Terminal Reality - 3D-екшън PC игра на ужасите, появила се през октомври 1999г., която беше мощно рекламирана за своите върхови технологии и геймплей. Действието във Blair Witch Volume 1: Rustin Parr протича в градчето Burkittsville, скоро след ареста и осъждането на Rustin Parr - местен отшелник, който разпространява мълвата, че призракът на една старица го е заставил да отвлече и измъчи до смърт седем деца. Геймърът управлява героинята Elspeth "Doc" Holliday, позната ни от Nocturne - учен-изследовател от сенчеста организация, известна като Spookhouse. Тя пристига в града, за да разгадае характера на свръхестествените сили, витаещи около легендата за вещицата Blair, и да определи каква е ролята на тази вещица в злодеянията на Rustin Parr. За да разреши проклетата мистерия, парализираща тероризираното градче, "Doc" прилага цял арсенал от приспособления и оръжия, разчитайки на своя изследователски опит, находчивост и мъжество.

Следващите две игри от трилогията Blair Witch ще бъдат Blair Witch Volume 2: The Legend of Coffin Rock и Blair Witch Volume 3: The Elly Kedward Tale. Действието в Blair Witch Volume 2: The Legend of Coffin Rock, разработена от Human Head Studios, се развива отново в Burkittsville, но вече в навечерието на 1886г. В тази втора част на играта се подвизава Robin Weaver - млада девойка, за ко-

ято се смята, че е изчезнала в гората Black Hills Forest. Геймърите влизат в ролята на Лазар (помните нали - когото Христос възкресява) и се стараят да разбулят мистерията около изчезването на Robin, както и да възстановят малко по малко самоличността на своя герой - войник, загубил паметта си след раняване в главата. Играта ще се появи през октомври 2000г.
В Blair Witch Volume 3: The Elly Kedward Tale, творение на Ritual Entertainment, историята се развива през 1786г. и поставя геймърите в ролята на ловеца на вещици Jonathan Pyre. По мистериозен начин са изчезнали деца и Elly Kedward е обвинена и призната за виновна за правенето на черна магия. Посред лютата зима Kedward е натирена в горите. Това заглавие ще се появи през ноември 2000.

Kingdom Under Fire в най-скоро време



Kingdom Under Fire е нова революционна стратегическа игра в реално време. Играта в стил фентъзи е натъпкана с около 120 000 кадри за анимиране на героите, бъка от цветущи заклинания и предлага едни от най-бързите боеве, които някога сме виждали. Баталните битки се разиграват с темпо, което ви изправя на нокти, а това без съмнение ще се хареса на надарените с бързи реакции. Въпреки че първоначално бяхме скептично настроени по отношение на скоростта или по-скоро относно мощта на машината, която ще ви е необходима, за да постигнете такава скорост, според твърденията на Phantagram с това ще се справи даже Pentium 120. На машина от този калибър играта върви с идеално подходящите 10 кадъра в секунда, но на нещо друго от PII 233 нагоре ще върви с 30 кадъра в секунда в режим 800x600.
За да придадат пикантност на геймплея, Phantagram са предприели стъпки да обединят развитието на героите с повествователните аспекти на ролевите игри. Тук се разиграва епична борба между Human Alliance и Dark Legion за контрол върху Земята и в този сценарий играят значителна роля седем героя. Трима от тях се подвизават на страната на "Тъмните", други трима - на страната на "Светлите", а седмият герой е неутрален и се изявява в ролята на разказвач.
Структурата на кампаниите е организирана в мисии - 20 мисии за всяка от страните, като в седем "сюжетни" мисии ви се дава ролята на един от героите. В хода на играта разгадавате поредица от куестове, които трябва да приключите успешно. Заклинанията и оръжията, с които се сдобивате по време на мисиите, ще ви бъдат от полза в следващите нива на стратегията, където могат да окажат съществено въздействие върху силата на вашите армии. Способностите и ограниченията на героя се определят от нивото, на което той се намира. Например на по-високо ниво героят ще се движи по-бързо, ще притежава по-добър изкуствен интелект (AI) и по-добри способности за защита и контраатака.
Мисиите в стратегията обаче са твърде традиционни и както обикновено ще се занимавате с управление на ресурси (основните ресурси са злато, желязо и магическата енергия мана), строителство и бой. Въпреки че действието може да се развива много бързо, ако не сте добре с реакциите, имате възможност да минете на по-ниска скорост, за да си дадете малко време за мислене. Все пак, чудесно е че има и такъв вариант.
Във визуално отношение играта е атрактивна и изобилства от колоритни изображения и детайлизирани пейзажи. Тя работи в режим на 16-битов цвят и можете да избирате между разделителни способности 640x480 и 800x600, според мощта на вашето PC. Като цяло играта се очертава много интересна, но ще трябва първо да я изиграем, преди да сме в състояние да оценим баланса между стратегия и ролева игра. Добрата новина е, че няма да се наложи да чакате твърде дълго.

Lionel TrainTown Deluxe напредва към магазините

Днес Sierra Attractions обявиха, че 3-D Ultra Deluxe напуска виртуалната жп-гара и поема към лавиците на магазините. Това продължение на печелившия оригинал предизвиква геймърите с още повече загадки, като добавя три нови свята за изучаване. Мечтите на любителите на виртуалните пътувания с влак стават реалност с 3-D Ultra Deluxe.
"Наградите, които получихме за 3-D Ultra Lionel TrainTown, бяха забележителни, но поддръжката от страна на потребителите направи работата по продължението още по-възнаграждаваща", каза Brian Hahn - съпроектант за Dynamix. "Благодарение на техните обратни реакции ние съвсем не страдахме от липса на идеи за 3-D Ultra Lionel TrainTown Deluxe и на практика играта се проектира сама. С добавянето на Layout Editor, играчите могат да участват още по-пряко в дизайна на играта, като създават нови задания."
Характеристики на 3-D Ultra Lionel TrainTown:

- Седем различни нива на играта, за да е предизвикателна за всякаква възраст.
- Над 80 пъзела със специални топологични карти, които позволяват на геймъра да планира стратегията.
- Играчите могат да разкриват загадки и да бъдат възнаграждавани със специална изненада.
- Десет уникални светове за изследване, като всеки свят си има свой запас от анимирани изненади.
- Сложна система за трасиране, с помощта на която играчите могат да полагат железопътни линии и да пускат по тях влакове, да създават градове и да избират особеностите на вагоните и локомотива на "своя собствен влак".
- Анимации на влакове, създадени чрез детайлизираните модели на Lionel.

Racing Madness Bundle е по магазините

Microsoft обявиха, че пакетът Racing Madness Bundle, съдържащ Monster Truck Madness 2, Midtown Madness и Motocross Madness е започнал да се появява по рафтовете на магазините. Вече може да се намери на няколко места в Съединените щати, а през следващата седмица се очаква да се появи навсякъде. Racing Madness Bundle обединява в един пакет три ралита, печелили призови места.
Monster Truck Madness 2 - продължението на едно от най-продаваните авто-ралита за PC, позволява на геймърите да седнат зад волана на Big Foot или на един от 20-те популярни исполински камиона (Monster Trucks) и да пръскат кал в надпреварата на това грубиянско и бясно рали. В Monster Truck Madness 2 са включени девет нови камиона, сред които и модели като "Hollywood Hogan", "Stinger" и "The Outsiders". Играта предлага още и пет нови версии на класически грамадни камиона, като каросериите им се деформират от сблъсъците и катастрофите по време на играта. Освен това, геймърите ще попадат в разнообразни условия на околната среда и ще се изправят пред редица предизвикателства, като нощно каране, гонитби в дъжд, сняг и мъгла, по кални трасета и водни терени.
Midtown Madness съчетава предизвикателството на състезателното рали, стратегията на навигацията в градски условия, свободата на непринуденото изучаване и тръпката от гонките в рамките на реалистично моделирана, непрекъснато изменяща се и напълно интерактивна градска среда. За да надвият в надпреварата, играчите трябва да препускат през повече от 80 километра пътища, преки, предградия, а понякога за по-напряко - дори през сгради. Бъкано е с изправящи косата сценарии, които ще въвлекат шофьорите в нонстоп екшън в градски условия, клатушкайки се в някоя от 10-те реалистично моделирани машини, всяка със своите уникални мощност и здравина. Постоянно менящите се трафик и време, мотаещите се напред-назад пешеходци, както и старателното (и наистина бързо) прилагане на закона прави предизвикателния геймплей труден за овладяване, но доста забавен.
Motocross Madness ще ви зареди с върховни преживявания от карането на тресящи се мотоциклети по над 30 Supercross, Nationals и Baja писти, които са проектирани така, че да напомпат

геймплея със свирепост и наслада, а вълнението ви да бъде пълно. Отличаваща се с ловко шофиране в 3D-среда и рали, което спира дъха с безразсъдния дух на мотоциклетните надпревари от световен клас, Motocross Madness е първата игра за мотоциклетно рали, която представя отделни физически модели за водача и мотоциклета. Това предполага превъзходен геймплей, тъй като дава на геймърите по-голям контрол в надпреварата, а да не забравяме и включените в играта 16 ефектни фигури от висшия пилотаж.



Red Alert 2 е готова

Първокласното заглавие Command & Conquer Red Alert 2 ще излезе на 24 октомври в Северна Америка, анонсира днес Electronics Arts. На 25 октомври играта ще започне да се появява по магазините, а масовото ѝ разпространение ще стартира на 28 октомври.

"Ние сме особено горди с тази игра", казва Mark Skaggs, изпълнителен продуцент на Red Alert 2. "Тя е всичко, което искахме да бъде, та дори повече. Тя е бърза, забавна, леснодостъпна и със силна стратегия. Когато започнахме преди около година, целта ни беше да я базираме на това, което направи първия Red Alert толкова успешен, а оттам нататък да сътворим възможно най-приятната стратегическа игра в реално време. Надявам се феновете да признаят, че сме постигнали набелязаното."

Command & Conquer Red Alert 2 ще зарадва геймърите с мощни атаки, с нови юнити, тактики и стратегии. Както и в оригинала, те могат да изберат да предвождат съветските или съюзническите сили. Съветските войски ще окупират Северна Америка и ще се стремят да я присъединят към майка Русия. Командосите на Съюзниците ще се борят да отблъснат окупаторите и да запазят свободата си.

И двете страни са добре въоръжени с конвенционални оръжия и експериментална техника. Русналците могат да водят психо-война, да прилагат ядрени оръжия и да опържват с Tesla технология всичко, което им попадне пред очите. Съюзническите войски са в състояние да се телепортират с помощта на chrono технология, да водят операции под прикритие с помощта на гап-генератори (генератори на празни пространства) и да сипят гръмотевици чрез управляване на метеорологичното време. Тези мощни напредничави оръжия са на въоръжение в масивни конвенционални сили, включващи армии, въздушни сили и морски флотилии.

Red Alert 2 предлага разширяване на играта в локална мрежа и по Интернет. Играчите могат да встъпват в свирепи бой чрез локална мрежа и да се сражават по Интернет и Westwood Online. Вградената глобална система за оценяване позволява на геймърите да проследяват своите победи и поражения при стълкновенията си с геймъри по Интернет. Режимът Worldwide Domination (световно господство) им позволява да се надпреварват в непрестанна война за глобален контрол.



Red Storm печели награда

На церемония по присъждане на награди, провела се на 3 октомври, Red Storm Entertainment, Inc. бе обявена за най-бързо развиващата се частна компания от областта Триъгълника в щата Северна Каролина. Наградите Fast 50 бяха спонсорирани от The Triangle Business Journal, Smith Helms, KPMG и Council for Entrepreneurial Development в знак на признание за съществения принос на фирмите за икономическия растеж на региона.

Red Storm Entertainment е multiple-media гейм компания, която продуцира, продава и издава интерактивни компютърни и видео игри, наред с други продукти за забавление. Основана през 1996г. от нашумелия писател Tom Clancy, компанията обяви чисти приходи за 1999г. от 52 милиона долара, което е четири пъти повече от 1998г. Red Storm е най-известна с Rainbow Six на Tom Clancy, която беше разработена редом с книгата на Том Кланси със същото име. Анти-терористичната игра моментално стана бестселър и прерасна в силно популярна поредица, печелейки редица награди от игралната индустрия и продавайки милиони копия по целия свят.

Докато по-голяма част от компаниите за игри са разположени в Силиконовата долина на Калифорния, Research Triangle Park от Северна Каролина се превръща в още едно средище на технологиите за игри. "Триъгълната" област, формирана от Raleigh, Durham и Chapel Hill е най-известна със своите изследователски фирми по въпросите на здравето, както и с високотехнологични и компютърно ориентирани фирми като Red Hat и Cisco Systems. Успехът на Red Storm спомага за добавянето на компютърните и видео игрите към този списък на високите технологии.

В резултат на фантастичния си растеж, неотдавна Red Storm стана владение на един от световните лидери в издаването на интерактивни игри - Ubi Soft Entertainment S.A. със седалище в Париж. Red Storm ще остане в Триъгълника и ще действа като дъщерно поделение, притежание изцяло на Ubi Soft Entertainment, а името "Red Storm" ще се запази като самостоятелна марка. Преди това Ubi Soft закупиха Sinister Games, със седалище в Chapel Hill. Тези придобивки отразяват тенденцията в последно време към консолидиране в гейм-индустрията, а Триъгълникът се очертава като ключов район за гейм-таланти.

Поправка за Monkey Island Demo под Windows 2000

Ето какво е необходимо да направите:
След като се появи грешка при изпълнението на WinExec, натиснете OK, отворете Explorer, идете в директорията \WINNT\Temp\ и стартирайте mnkydemo.exe.
Елементарно, нали?

Starship Troopers е готова

Тази 3D squad-based екшън игра на австралийските разработчици Blue Tongue е приключена и те са предоставили на Microprose изданието GOLD Candidate за размножаване и експедиране.

Тази екшън игра се развива в бъдещето по време на една от най-жестоките междузвездни войни в историята на човечеството. В ролята на въоръжен кавалерист в мобилната пехота, играчът трябва да се издигне по ранг и да придобие достатъчен контрол върху земните сили, за да не допусне войните под формата на паякообразни насекоми да унищожат човечеството.

Synaptic Soup създават Cipher

Synaptic Soup са създали нов графичен енджин, наречен Cipher.

Екипът от разработчици на новия енджин е съставен от същинския екип на Evolva и бивши членове на Bullfrog. Synaptic създава енджина с цел лесно разработване на базата на следващо поколение конзоли, PC, Mac и Linux, и вече е предоставила софтуера на ограничен брой разработчици и издатели. Компанията също така работи по своя, все още необявена дебютна игра.

Софтуерът предоставя разширени възможности за рендериране, поддръжка на multiplayer, аудио, анимация, локализация, настройваемост, отстраняване на грешки и сървърно базирани технологии, за да подпомогне създаването на игри за различни платформи.

Техническият директор на Synaptic Soup - Rik Heywood заяви: "На фона на постоянното спираловидно движение на разходите за разработка и недоумението по въпроса кой ще спечели следващата конзолна война, ние искаме да предложим на разработчиците решение с малък риск за създаването на софтуера от следващо поколение. Тъй като поддържаме множество формати, всяка игра, написана с използването на Cipher ще работи автоматично на всякаква платформа, за каквато бъде предвидена. Решенията за трудни платформи могат да бъдат оставени за последния момент, след като могат да бъдат удовлетворени една или всички платформи." кИ



Кой не знае Starcraft? Кой не е осъмвал с тази игра пред компютъра си или след поредната нощна мрежа в близкото клубче? Starcraft е може би най-голямото явление в историята на компютърните игри, играта с най-големи продажби и успехи. Дори днес, 2 години след издаването й, милиони стоят пред екраните и размазват нечий фасон... Всеки е чувал за нея, всеки я е играл, но колко от тези Starcraft фенове знаят откъде всъщност тръгна всичко, за да се стигне до направата на този мегахит и последвалата го мания? Наскоро съвсем случайно дочух как едно момче обясняваше на по-малкия си приятел, че когато той бил играл "родоначалника" на стратегиите в реално време Warcraft, другият още се качвал със стълба на килима!!! Ей хора, болно ми стана, честно ви казвам! Точно тези "убедителни" слова ме накараха да напиша тази статия. Не знам колко от вас разбират възмущението ми, но ще ви кажа едно - много преди да излезе на бял свят иначе чудесният продукт на Blizzard - Warcraft, една игра разтърси геймърите и това беше Dune 2 - първата стратегия в реално време!

С тази статия не целя да ви обяснявам какво представлява Dune 2: The Battle For Arrakis - искрено се надявам , че повечето от вас са компетентни по въпроса. На останалите препоръчвам да си намерят играта и ако не им стигнат нервите да я изиграят цялата, разглезени от красивата графика и добрия интерфейс на съвременните игри, то поне да й отделят някой друг час, както аз й отделих седмици, а някои дори месеци! В следващите няколко реда ще се опитам да ви направя част от магията, света и манията, наречена Dune!

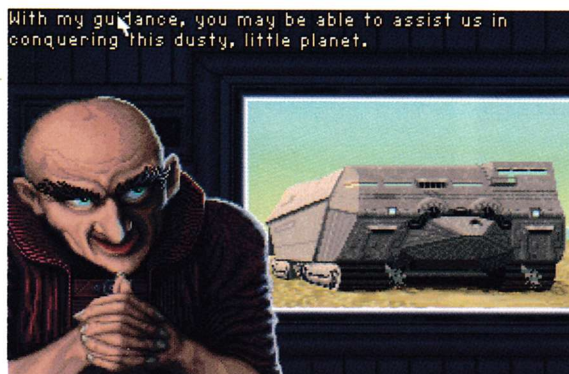
Идеята за пясъчната планета Dune (истинското й име е Arrakis) хрумва на писателя Франк Хърбърт и той написва поредица от романи на тази тема. Появата на първите книги е последвана и от създаването на едноименен филм. Dune с участието на Кайл Маклокльн пожъна огромни успехи. Явно някой е усетил как всичко свързано с Arrakis е обречено на успех и се появяват първите слухове за компютърна игра. С тази задача се заемат Westwood Studios и Virgin Games. И ето че слуховете се превръщат в реалност - през 1992 година на пазара излиза играта Dune. Нейният жанр е доста труден за определяне, но според мен клони към походова стратегия. Само година покъсно същите тези две фирми издават и продължение на предишното си творение. Играта е нещо невиждано дотогава. Геймърът избира една от трите враждуващи фракции и трябва да строи сгради и различни видове единици, с които да срине базата на другите. Има един-единствен ресурс - уникална подправка, която се преработва и продава. По този начин се печелят пари, за да се строят нови сгради и единици... Тази изключителна идея се възприема чудесно от играчите и Dune 2: The Battle For Arrakis се превръща в невероятен хит.

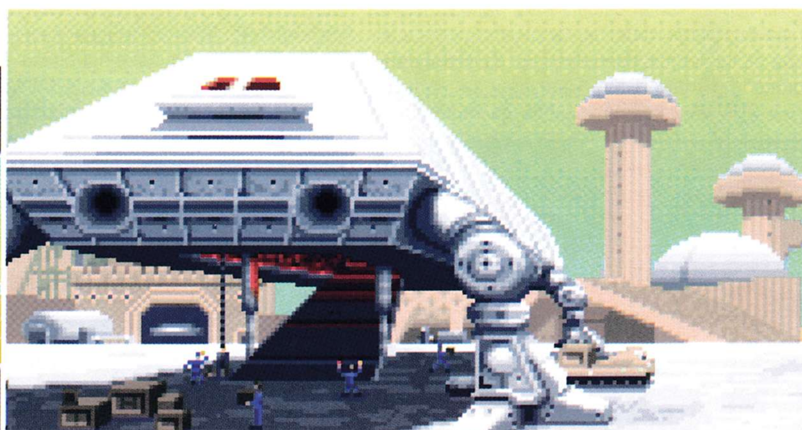
Сюжетът на Dune 2 ни пренася на пясъчната планета Arrakis, известна като Dune. Там никога не вали дъжд... Всичко е пустиня. На Dune обаче расте една подправка, която не може да се намери никъде другаде и е изключително скъпа. По това време светът представлява единна огромна империя, съставена от множество народи и управлявана от Император. Той предлага на народите състезание - който произвежда най-много подправка, той ще контролира Arrakis, а по този начин ще се ползва и с голямо влияние в Империята. От тук нататък всичко е в ръцете на геймъра. Избираш измежду добрите Атреиди (които побеждават във филма), злите Харконени и Ордосите и се впускаш в борбата за господство на планетата. За всяка фракция историята е различна и това стимулира към по-дълга игра. Естествено сюжетът далеч не е толкова прост, колкото изглежда - в хода на играта ставате свидетели на предателства, интриги и убийства.

За разлика от филма, тук враждуващите фракции са три, а не две, но това е направено с цел геймплеят да е по-интересен. Останалото е точно както в книгите на Хърбърт, където Ордосите не съществуват... Заслужава си да се отбележи и интрото на играта, което е класика за времето си. След появата на Dune 2, на пазара за игри настъпи истински бум на реално времевите стратегии. От тогава до сега излязоха Warcraft, Command & Conquer (погрешно определяна като Dune 3), Starcraft, Total Annihilation, Age Of Empires и много, много други. Преди около година Westwood решиха да направят малко лесни пари, като пообработят играта и я пуснат на пазара под името Dune 2000. Дотук добре - нямаше нищо лошо в намерението им да възстановят легендата и да предложат нови незабравими часове с героите от Arrakis, но ей Богу такава гавра не съм очаквал. Защото сътвореното от тях се оказа пълен боклук и опетняване на името на тази велика игра. От деня, в който видях това недоразумение, мнението ми за Westwood се срина из основи. Много хора изразяват желание да бъде направено ново официално продължение на Dune, но мен честно казано ме е страх и не съм сигурен, че искам това. Страх ме е, че легендата може да бъде опетнена докрай. Страх ме е, че някой чиновник ще разпореди "направете трета част, за да им вземем паричките". Страх ме е, че ако това се случи, то ще бъде в 3D, естествено. НЕ! По-добре всичко да остане така, както е сега - Dune е магия, нека остане завинаги такава в сърцата на геймърите.

Искрено се надявам, че съм запознал невежите с РОДОНАЧАЛНИКА на съвременните стратегии в реално време. Бог да благослови Франк Хърбърт и екипите на Westwood и Virgin от 1993 година!!!

кИ









Едно представяне обикновенно започва с кратко резюме на играта, която предстои да излезе на пазара, запознаване с нейният жанр, с основната и идея и т.н. За повечето от Вас обаче мисля, че ще е съвсем достатъчно да спомена само нейното име - Monkey Island. Това е една игра, с която съм израснал и която е добре позната на геймърите от всички възрасти. За тези от Вас обаче, за които това е ново заглавие или пък сте го чували, но не сте сядали зад клавиатурата - ето историята на кратко: Действието се развива в епохата на географските открития, когато човечеството, в търсенето си на нови пътища и неизследвани територии, кръстосва моретата и океаните. Време, в което единственият начин за търсача на силни усещания, бързо да натрупа състояние е да стане...не, не хакер както си мислите - това е друга история, а пират-главорез, чието име да всява ужас в душите и на най-хладнокръвните морски вълци. Това е най-съкровенната мечта и на младия Guybrush Threepwood, а нейното осъществяване момчетата от Lucas Arts са оставили изцяло във Ваши ръце.

Наколко думи за фирмата Lucas Arts:

Въпреки че Междузвездни войни е играта, която запозна геймърските среди с фирмата, рисуваните приключения си остават онзи жанр, в който Lucas Arts се чувства в свои води и е известна на гейм маниаците. Maniac Mansion постави началото и стана стандарт за всички игри които я последваха, а междувременно от Lucas продължаваха да качват летвата с хитове като Sam & Max Hit the Road, Full Throttle, The Dig, Afterlife, Day of the Tentacle и разбира се с поредицата Monkey Island. В началото на тази година от фирмата обявиха продължението и с поредното приключение Escape from Monkey Island - четвъртата част на веселата поредица. Това бе една приятна изненада за феновете, които смятаха Grim Fandango за новият връх в жанра, който трябва да бъде покорен. Пуснатата на пазара преди две години, тя получи няколко награди за игра на 1998 и въпреки че продажбите не можеха да се мерят с хитове като Starcraft, разбили касовите рекорди, ето че програмистите от Lucas са се захванали здраво да работят над Escape from Monkey Island, която обещава да бъде кулминацията на рисуваните приключения на фирмата.

Escape from Monkey Island съвсем не е първото 3D приключение на Lucas Arts, но е първата Monkey Island игра с 3D машина. Много от феновете смятат, че трансформацията от 2D към 3D ще се отрази негативно върху цялостното усещане, но след като прекарах часове пред безплатното демо у дома, мога да кажа само едно - играта, въпреки промените, не е изгубила нищо от своя чар. Дори напротив - по всичко личи, че тя ще стане "шоколадовата глазура" на поредицата.

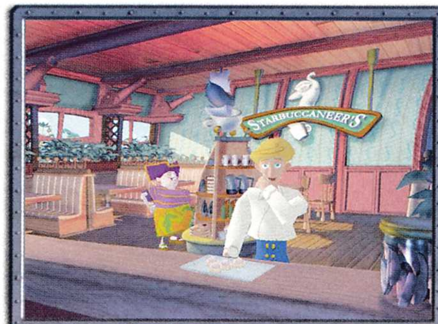
Историята:

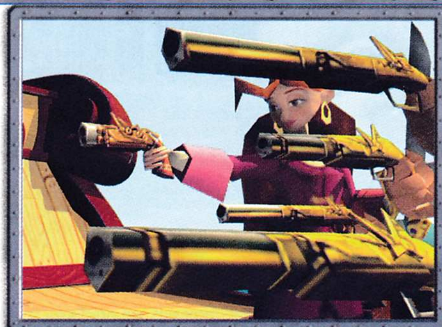
Escape from Monkey Island започва там, където свършва предшестващата я част Curse of Monkey Island (по-точно няколко месеца по-късно). Guybrush сега е женен мъж, а негова съпруга е любовта на неговия живот - губернатор Elaine Marley. След три месеца прекарани на Карибите младата двойка се завръща на остров Melee, за да бъде конфронтирана с множеството неочаквани промени настъпили там в тяхно отсъствие. Поради дългата си липса, Elaine е обявена за мъртва, а домът на Guybrush и Elaine - губернаторското имение, е под катапултна обсада от пират, чиито заповеди от новите управници са недвусмислени - да се събори къщата. Той ги следва безпрекословно, макар и да му е трудно да оцели нещо друго освен кактусите наоколо. Задачата на Guybrush е да спре бомбандировката на имението, докато Elaine се опитва да принуди чиновниците в градския съвет да я причислят отново към света на живите. За да се справи Mr. Threepwood се отправя към града, където се сблъсква с множество пъзели. Там той осъзнава, че цялостната картина е доста по-мрачна от първоначалните впечатления. Мистериозен австралийски бизнесмен на име Ozzie Mandrill изкопува земя и на трите острова с алармиращи темпове. По време на разговор с Meathook, Guybrush открива, че Ozzie предизвиква собствениците на земя на "игра на обида". На нея той ги побеждава и по този начин се домогва до тяхната собственост. На съседния остров Lucre Mandrill се домогва до множество реликви в търсенето си на древен вуду череп - ултимативното оръжие "на обида". С негова помощ алчният австралиец се надява да изгони всички пирати от карибите, за да обира той тяхната плячка занапред.

Разбира се играта не би била пълна, ако не участва в нея и прочутия пират LeChuck. В това отношение и Escape from Monkey Island не прави изключение - Guybrush научава че някой си Charles L. Charles (LeChuck) се кандидатира за губернатор на остров Melee. Освен всичко друго LeChuck съвсем не изглежда като преди - няма го вече мрачният череп и огнената брада. LeChuck изглежда съвсем жив и с човешки облик, макар и миризмата да не издава нищо такова. Murray симпатичният говорещ череп от Curse of Monkey Island разкрива пред Guybrush как LeChuck е успял да избяга от своята ледена гробница от края на третата част, но неговият нов облик остава мистерия почти до края на играта. Разкриването на тази загадка е всъщност една от главните задачи в Escape from Monkey Island. Друга тайна, която трябва да бъде разкрита е и доколко











МИНИМАЛНИ ИЗИСКВАНИЯ

Pentium 300
Win95/98
64 MB RAM
3D Accelerator Card
Direct X

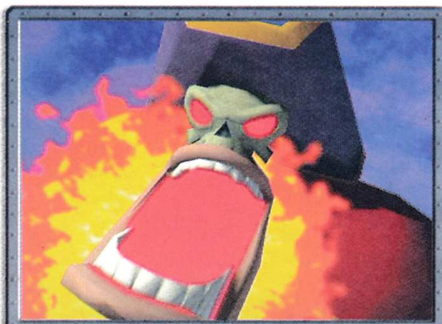
LeChuck и Mandrill работят в комбина, както и какво се е случило с всички маймуни от Monkey Island. По пътя на намирането на всички отговори Guybrush ще контактува с много нови и стари, добре познати персонажи, включващи Murray, Otis и Meathook.

Геймплей:
Въпреки че новата 3D машина на играта е може би най-голямото нововъведени в Escape from Monkey Island, трябва да спомена и промените в контролния интерфейс. За разлика от предишните игри от поредицата, Escape from Monkey Island не се управлява с мишка. Вместо това в играта е заимствана контролната схема от Grim Fandango като играчът контролира Guybrush, използвайки стрелките на клавиатурата или на геймпада. Когато Guybrush се доближи до предмет или персонаж, главата му се обръща в същата посока и на геймъра му се предоставя избор под формата на дърво с действия, включващи разговаряне, използване, изследване, и взимане. Доста спорно е до колко това е удачна идея за "подобрение", поради факта че клавиатурата не може да замени простичкото, лесно, удобно и най-важното привично за любителите на приключения управление с мишка. Дълго време производителите на куестове се опитваха да заобиколят сложния потребителски интерфейс (писане и движение посредством клавиатура) като в резултат на поетапни промени се достигна до елементарното управление с мишка. Но ето, че във времето на mouse-driven стратегии, ролеви игри и екшъни (дори да не взимам за пример операционните системи) Lucas Arts се опитват да да се преборят с тоталното присъствие на мишката като управляващо устройство, изключвайки я изцяло от управлението на играта...Но да се върнем отново на острова на маймуните. Както вече споменах по-горе, всички действия се извършват посредством дървовидно меню, което включва и общуването с останалите персонажи. Подобно на повечето ролеви игри и тук няма правилен или грешен въпрос, който да бъде зададен или отговор който да бъде даден. Колкото повече разговори се водят с останалите, толкова по-лесно става решението на пъзелите с помощта на информацията която се получава. Всички те се състоят от множество малки загадки, които на по-опитния геймър ще се сторят по-лесни от това с което сме свикнали да бъдем конфронтирани от Lucas Arts. Пример за такава главоблъсканица е и първата цел на Guybrush - да спре унищожаването на губернаторското имение. Разговаряйки с пирата, който не спира да обстрелва с катапулт новия дом на главния герой, Threepwood получава първото парченце информация: пиратът има нужда от нещо за хапване, за да може да излезе в обедна почивка, което макар и временно ще го отклони от разрушителната му дейност. За целта нашият герой трябва да открадне мезето на друг пиян пират (купа с гевреци), което съвсем не е като да вземеш близалка от ръцете на пеленаче (пъзел в пъзела). В последствие ще му се наложи да реши още няколко задачи, преди да преустанови за постоянно стрелбата на катапулта, с помощта на гевреците и спуканата гума от колело, която се намира на пристанището.

Графика:
Подобно на геймплея и графичната машина на Escape from Monkey Island е заимствана от Grim Fandango, както ще забележат онези от Вас, които пуснат играта. Друго нещо, което не убягва от опитното око на геймъра, е значителното подобрение по отношение на реализма в графиката. Първата генерална промяна в оригиналната графична машина е липсата на софтуерен режим за сметка на пълна 3D поддръжка: генериране на персонажи с много повече полигони и 32 битови фонове. Отстранени са и визуалните дефекти при движението (дупки, бели петна и т.н), които се наблюдават в Grim Fandango. Това се дължи на обстоятелството, че моделите са изградени от почти четири пъти повече полигони (в сравнение с Grim Fandango). Пример за това е Manny, който се състои от 400 полигона, докато Guybrush е съставен от близо 1500. Анимационните техники пък са изцяло копирани от Obi-Wan системата, тъй като анимацията в Grim Fandango нама скелетен модел и система за деформиране на мрежата. Като резултат персонажите в играта се движат много плавно и реалистично.
Фоновете, изпипани в детайли като останалите аспекти от играта, се оказват най-голямото предизвикателство пред екипа на Lucas Arts. За разлика от Grim Fandango, светът в Monkey Island е светъл и жив, като всичко изглежда като анимационно филмче. Придаването на това усещане не беше трудно в предшествениците от поредицата, тъй като там всичко се рисува на ръка. В Escape from Monkey Island обаче, фоновете трябва да са предварително генерирани като 3D преди да бъдет вградени в играта. Въпреки тези трудности и в новата история на острова на маймуните те са подходящо подбрани: Облаците се носят грациозно по небето, а палмовите дървчета, както и всичко останало са изчистени от излишни детайли, придавайки яснота в облика на играта.

Няколко думи в заключение:
От екипа на Lucas Arts предвиждат пускането на играта на пазара към средата на ноември. Всичко, което трябва да бъде направено до тогава, наред с финалната анимация, са малко козметични допълнения и корекции като запис на няколко допълнителни диалога и разбира се търсенето и отстраняването на всички бъгове.

кИ



ОЦЕНКИ

Графика	8.9
Звук	8.7
Геймплей	6.8
Сюжет	7.1
Общо	**8.2**



CRIMSON

СЪСЕДЪТ*

В една дъждовна октомврийска вечер Съседът-сътрудник** крачи забързано към къщи. Дъждът не му прави никакво впечатление, защото умът му се върти само около новата игра...-даааа, току-що шефът му е възложил да погледне, поиграе, па ако може и да напише нещо за новия продукт на Microsoft - Crimson Skies. Копие от играта лежи в натъпканата му и мокра раничка.

СПОМЕНИ

Преди 3 години, когато Съседът все още беше дребен (и непотребен), Microsoft дебютира на геймърския пазар със стратегията Age Of Empires. Тази игра стана безспорен хит и запълни празнината, отворила се покрай безкрайното чакане на Starcraft. Последваха нови продукти от Microsoft - Motocross Madness, Midtown Madness, Age of Empires 2 и т.н. Все чудесни игри, но всеки път нещо липсваше - я ще се намери някой сериозен бъг, я изискванията ще са твърде високи... "Ех, къде са добрите стари времена, когато всичко вървеше като пушка на 386-цата...!" - въздъхва носталгично Съседът, избърсва сълзата от лявото око и продължава по пътя си.

Измокрен до кости, най-сетне се прибира, затваря вратата и ... право към компютъра. Докато Windows-ът зарежда, той измива ръце от мръсните капки дъжд, грабва някакъв чипс от шкафчето и сяда пред машината. Всичко е готово - даже Windows-ът вече се е заредил и чака! Изважда диска от раничката си, поглежда го и си пожелава наум: "Дано не си толкова бъгава, колкото него", поглеждайки с горчива усмивка към операционната си система. После пъхва диска в CD-то и зачаква...

ИНСТАЛАЦИЯТА

Ауторън-ът тръгва! Трупнещ от нетърпение, Съседът избира опцията за инсталиране на играта. Да извиняват от Microsoft, но не е съгласен с директорията, която му се предлага, и решава да я смени - натиска Browse и в този момент флопито започва да чегърта?!?! Момчето изпада в недоумение, което впоследствие преминава в нервен смях. "Кой го знае, може пък да са измислили някакви нови дискети с огромен капацитет?!", успокоява се той и се почесва по тила: "Ще трябва да проверя". С изключение на това, всичко друго е наред и той рестартира компютъра, според инструкциите на показалия се след инсталацията прозорец.

СЪСЕДЪТ СТАРТИРА

Компютърът вече рестартира. Докато хруска поредното картофче, момчето вижда иконата на Crimson Skies на десктопа си и сърчицето му радостно затуптява. Две бързи цъкания върху иконата и ето че играта тръгва. Отпуска се в удобния си стол, надува уредбата и се заглежда в интрото. От вълнение за малко да се задави с чипса - филмчето е добро и вдъхва надежди. Чак сега забелязва логото на Zipper Interactive, което още повече го радва. В главата му нахлуват спомени за Mech Warrior 3 и Recoil, а очакванията за хит стават все по-реални, затова с трескава бързина конфигурира 3D ускорителя и разделителната способност. Играта поддържа вече утвърдилия се стандарт 1024x768.

От предварителната информация става ясно, че Crimson Skies има претенции да бъде симулатор на стари военни самолети с доста интересно вплетена история. Действието на играта се развива в края на тридесетте години на XX век ("още ли се влачи па тоя", въздъхва Съседът) или по-точно през 1937 година. В алтернативната реалност, пресъздадена от Zipper Interactive, съвсем не се задава втора световна война и няма никакви признаци, че такова нещо може да се случи. Затова пък Съединените американски щати изпадат в период, известен като The Great Depression (Голямата депресия). Вследствие на това Щатите се разпадат на няколко щата-държави, напълно независими един от друг. Те изпадат във все по-голяма и сериозна изолация, а навсякъде цари престъпност - особено във въздуха. Кампанията проследява подвизите из различните щати на Nathan Zachary (нещо като въздушният Робин Худ) и неговата банда пирати.

След като се запознава с историята, момчето констатира доволно: "Не е нещо свръх оригинално, но все пак става". След интрото го посреща основното меню, в което трябва да избере в какъв режим да играе. Възможностите са съвсем традиционни - кампания, мултиплейър или соло сценарий. След кратко колебание решава да се впусне из дебрите на кампанията и приключенията на Zachary. Тук се открива първата приятна изненада - дават му възможност да изгради свой собствен самолет, да го въоръжи както си поиска и да разбърника и промени още доста джунджурии. Всичко е направено изключително приятно и лесно за усвояване. Само за десетина минути той построява своя собствен "съседолет", като не среща абсолютно никакъв проблем из удобните менюта. И така, въоръжен до зъби, той се впуска в битката на борда на своето творение.

Брифингите към мисиите представляват разговор между Zachary и хората от неговия екипаж. Съседът мислено благодари на мама-съседка и татко-съсед за това, че са го записали навремето на уроци по английски, защото в играта няма субтитри. Единствено планът на мисията е записан на листче в дясната част на екрана, останалото са гласовете на екипажа. Началът на съобщаване на целта на мисията му допада - докато хората говорят помежду си, на монитора се появяват снимки на по-важните обекти, както и карта с обозначените на нея цели. След брифинга идва ред на меню за избиране на оръжия. "Ехаааа, колко са много", потрива доволно ръце Съседът-садист :),ъъъъ Съседът-сътрудник, де! Въоръженият до зъби "съседолет" е готов за действие и момчето пуска играта да зарежда...

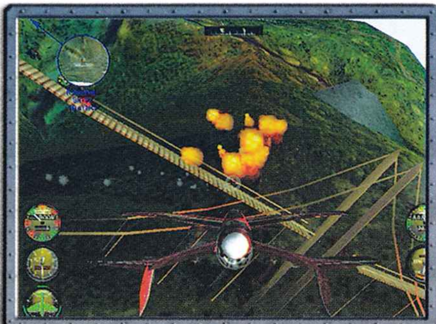
... 2 минути по-късно ... мониторът продължава да си е черен, като единствено курсорът на мишката се "цепи от колектива" и напук на всичко стои на екрана. От чипса вече и помен няма. "Ама че тъпа работа, пак заби" - ядосва се Съседът и натиска бутона за рестартиране. След като пуска пак играта решава, че няма време да конструира наново "съседолета" и взема предложения му самолет. Отново пуска играта да се зарежда ... и отново познатият резултат - все същият черен екран и курсорът на мишката, който сякаш казва: "Какво ме гледаш бе, да не очакваш да тръгна!" На момчето не му остава нищо друго, освен да се въоръжи с търпение. Търси плика с чипс, но бързо се сеща, че такъв вече липсва. С нервно движение той бръква във все още влажната раничка, поразравя се и изважда бутилка кока-кола. Докато я отваря, с крайчеца на окото си мерва, че мониторът присветва и най-накрая се появява екранът за зареждане. Оставя бутилката на леглото, което така си и стои неоправено от сутринта, и нетърпеливо започва да отброява секундите. 30%, 60%, 80%, 100%!!

"ЗАРЕДИ, ЗАРЕДИ" - неистово изкрещява изстрадалият наш герой.

ИГРАТА

С треперещи от вълнение пръсти Съседът се залавя с управлението на самолета. Веднага му прави впечатление, че от радиото отново се чуват гласове, а субтитри, естествено, няма. Първите няколко минути преминават в безцелно летене, колкото да усети начина на игра. После се впуска в мисията и само след около минута вижда отблизо дърветата в местността, а на екрана се появява надпис Fatal Crash и всичко трябва да започне отначало. "Карай да е весело, сега ще се справя, просто трябваше да следвам стрелката, която ми указваше какво да правя" мислено се ободрява той и дава restart mission. При което в стаята се възцаря-











ва тишина. Съседът се отпуска безпомощен на стола си, а предишната му амбиция и хъс се изпаряват яко дим - играта започва да зарежда отначало...

Цели 4 от скъпоценните нощни часове прелетяват в игра. 4 часа, изпълнени с нерви. 4 часа, от които 30 минути преминават в чакане. Упоритостта обаче дава резултат - момчето напредва доста из 24-те мисии на играта. Интересно къде е симулацията, за каквато се има Crimson Skies - отрочето на Zipper Interactive си е чист екшън. Е, вярно - има разлика между управлението на бомбардировач и обикновен самолет, но нищо повече. Скоростта оказва влияние при завиването на машината, но не е достатъчно за един симулатор. В един момент неволно удря самолета си и дясното му крило започва да пуши, но това не му пречи да лети още 5-6 минути до края на мисията без никакъв проблем!?! Action-ът обаче е на много високо ниво - изключителната динамика прави отлично впечатление на играещия, а различните лупинги са страхотни. За мисиите могат да се кажат само хубави неща. Съседът-сътрудник се взира в екрана със зяпнала уста, пленен от разнообразието на задачите, които Nathan и неговата банда изпълняват. Първо трябва да открие едно съкровище, да спусне парашутист на точното място и да го пази определено време. Следват битки с Цепелини (които наистина го изкарват извън нерви със своята трудност), престрелки с други самолети и дори хеликоптери (при всяка среща с тях той губи, просто защото изпада в буен смях, породен от вида им - същински микробуси с перки :)), бомбардира автомобили и разни плавателни съдове. Налага се дори да се скачва с вражески цепелин ... но стига толкова, да не отнемаме удоволствието на геймъра от потапяне в неизвестното...

След всяка успешна мисия се печелят пари, които се използват за ъпгрейд на самолета. При постигане на целта, в дневника на Nathan Zachary се записват името на мисията, времето, за което е премината, и кратък коментар. Много оригинално е и наличието на снимка от дадената мисия, която представлява скрийншот от най-интересния момент. Съседът истински се кефи да гледа как е изглеждал самолетът му при преминаването през пещера или при унищожаването на някой противник!!!

Музиката напомня с нещо на Индиана Джоунс и в началото се търпи, но после бива изключително най-брутално от и без това достатъчно разгневения геймър.

Не така стоят обаче нещата със звуците. Героите са озвучени изключително професионално, създавайки неповторима атмосфера. Пращенето по радиото кара момчето да се чувства сякаш е вътре в самолета.

По отношение на гледните точки всичко е изпипано много добре - и отвън, и отвътре машината изглежда прекрасно, но по-добре е да се играе отвън, тъй като много неща не се виждат от кабината. Графиката е на доста добро ниво, като специално внимание заслужават добре направените експлозии, които подсилват удовлетворението от унищожаването на врага. Графични бъгове Съседът не забелязва, въпреки че следи доста зорко! Филмчетата между мисиите са като извадени от стар американски черно-бял филм и се вписват идеално в атмосферата на Crimson Skies.

СЪСЕДЪТ ОТБЕЛЯЗВА

След поредната мисия, той решава да конструира отново своя "съседолет" и този път да го пусне в "обръщение". Търпеливо зачаква играта да зареди отново. В този момент погледът му попада върху леглото и захвърлената преди около 4 часа бутилка Кока-Кола. С настървение се нахвърля върху нея и я отваря. На екс изгълтва половината, а "другата половина е за следващото зареждане" - застрахова се той и се захваща с конструирането. Да, но не би! Играта го изхвърля. Необходими са му цели 30 минути, за да разбере, че Crimson Skies има интересното свойство да те изхвърля в Windows при опит да конструираш самолет на някои мисии, когато си поиска... Вече е 3:30 часа през нощта. "Кога стана толкова късно, по дяволите!" - изругава той, защото ще трябва да става в 9 сутринта, а все още не е пробвал мултиплейъра. Допива колата и пуска режим мултиплеър. Тук отново вижда стандартните опции - Deathmatch и Capture The Flag. Но третият вариант Zeppelin vs. Zeppelin много допада на момчето и неговия приятел, който дори в 4 часа през нощта се навива да поиграят. "Да, мулти-то си го бива" - констатира Съседът и пуска за последно играта, за да направи скрийншотове за статията. Отново цъква върху иконката, наслаждава се на интрото и пуска кампанията. "Какво!?!?", изпада в яростно недоумение момчето - няма даже и следа от това, което е направил в кампанията. Нито мисии, нито пари, нито точки. Нищо!!! Изнервен до краен предел той влиза в Интернет и се поразрява из Мрежата, за да търси обяснение и съвсем бързо го намира - при пускане на мултиплеър играта изтрива целия ви прогрес в кампанията. "Ама че дивотия" - кахъри се Съседът, но в този момент забелязва радостна новина - към играта вече има patch, който би трябвало да оправя тези проблеми. "Ще кажа на дЗВЕРА да го сложи на диска", промълвява изтощеният младеж, докато гаси компютъра.

СЪСЕДЪТ МИСЛИ (или поне се опитва)

След като хард дискът замлъква и мониторът угасва, той се гушва в мекото легло, завива се с юрганчето си, навива часовника за 8:30 и отпуска глава в пухената възглавничка. "Не е лоша играта, завладяваща е, графиката е добра. Музиката малко куца - след първия час игра я спрях, но за сметка на това озвучаването е на доста добро ниво. Има много добри идеи - само да ги нямаше тези гадни бъгове и ужасно дългото зареждане. Но нали има patch, той сигурно ще оправи нещата. Нека си я купят хората, да инсталират пача от диска към списанието и тогава ще им хареса много, убеден съм..." - такива мисли се реят в главата на Съседа, докато реалността потъва в забрава и той се унася в царството на спокойните и сладки сънища...

НА СУТРИНТА

8:30 - часовникът звъни като по поръчка :). "Уф, май вече ще трябва да ставам" - опомня се момчето и се изтяга в топлото легло. "Не съжалявам, че играх толкова до късно, въпреки безкрайното зареждане и бъговете, играта все пак си я бива", с тези думи той нахлузва обувките, подрежда вече изсъхналата раничка и още сънен се запътва към вратата. Съседът-сътрудник натиска копчето на асансьора и зачаква с надеждата, че не е правен от Microsoft :)

**-Виж редакторската страничка*

*** - Не използвам съкращението С.С., за да не бъда обвинен в плагиатство от създателите на Command & Conquer :)*

МИНИМАЛНИ ИЗИСКВАНИЯ

Pentium 233
32 MB RAM
3D Card
Direct X

СЪСЕДЪТ ОЦЕНЯВА

Графика	7
Звук	6
Геймплей	8
Сюжет	8
Мултиплеър	8



The Devil Inside Show
Special EXistenZ

Най-добрият начин да опишем Devil Inside е да я представим като смесица между Alone In The Dark (тъй като действието се развива в обитавана от духове къща и множество възкръснали мъртъвци се опитват да ви убият или сплашат), Tomb Raider (тъй като в някои моменти от играта главният герой е дръзка жена, облечена в тесен екип) и The Running Man (тъй като цялото действие е част от огромно игрално шоу на живо и през цялото време сте следвани от оператор и "летящи очи").

Дело на талантливия французин, пионер в жанра на ужасите с Alone In The Dark, Devil Inside е една голяма крачка напред, макар все още да се използва добре познатия маниер на игра - ходене из тъмни коридори в очакване нещо противно и подло да се стовари върху вас. Когато стартирате Devil Inside за пръв път, няма как да се избавите от усещането за нещо вече преживяно (deja vu) - най-вече поради факта, че играта представлява пълно копие на Soul Reaver на Eidos. Енджинът е малко по-различен, но цялата игра има много сходства с третото продължение на Legacy of Kain. Приключенският аспект на играта се подхранва от разкриването на ключове, дърпането на лостове и появата от време на време на някоя загадка. Играта е много динамична и внася някои нови идеи в жанра. Просатанинско звучащото заглавие не бива да ви обърква, тъй като играта използва черен и отвратителен хумор, за да иронизира подобни идеи. Става въпрос за близкото бъдеще, когато всички морални стойности са оставени настрана, бъдеще, в което най-популярното Холивудско телевизионно шоу се занимава с чудатости и свръхестествени явления, на което домакин е странният Jack T. Ripper (името е изцяло в духа на играта).

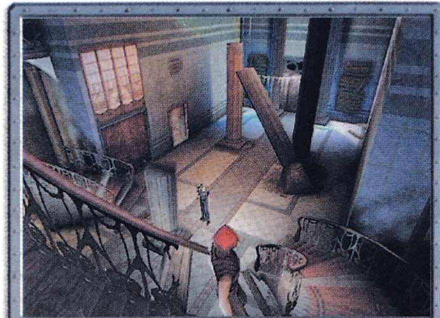
Вашият герой е бивш полицай от LAPD, наречен Dave Ackland. Той е напуснал службата в полицията, за да стане водещ изследовател на паранормални явления за нов телевизионен канал, наречен WWWLA, и работата му се състои в това да преследва призраци и да ги унищожава с арсенал от оръжия, които намира по пътя си. В навечерието на Вси светии (Halloween), Dave влиза в обитавана от духове къща - средище на отвратителни престъпления. Той ще трябва да се бори с възкръснал мъртвец, който сега е обсебил тази сграда, за да внесе светлина в престъпленията и да погребе злото веднъж завинаги. Междувременно в студиото, домакинът на шоуто Jack T. Ripper започва предаване на живо, следвайки всяко движение на Dave пред очите на публика в студиото, която все повече и повече се настървява да види развитието на страховитата история. Тази вечер шоуто ще има най-високия рейтинг за своето съществуване ...но на каква цена? Devil Inside...за да заемат челно място, някои хора ще отидат до ада и обратно!

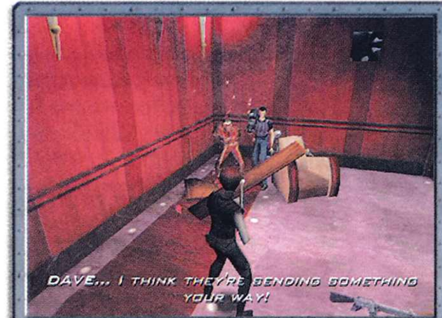
Въпреки приликата на играта с нейната предшественичка, липсва атмосферата на Alone In The Dark, тъй като Вие в нито един момент не сте сами. Винаги усещате, че ви наблюдават милиони хора, а вашият спътник, операторът, е неотлъчно винаги до вас. Множество малки летящи камери също излъчват в ефир за зрителите всяко ваше движение. По всяко време на играта можете да превключвате между камерите н това ви дава интересна перспектива, като например да наблюдавате от полезрението на оператора как вашият герой сече главите на зомбитата. След като Dave убие мощен гадняр, неговата душа продължава да го следва, представена чрез малка зелена светлинна топка, която по никакъв начин не му вреди, а просто придава на мястото доста по-мистичен и нравещ се на публиката вид.

Цялото това насилие обаче не е основният стимулатор на рейтинга. Dave съвсем не е обикновен човек, той притежава странна и необикновена сила - той може да се трансформира в стройна, облечена в кожа крилата жена-демон, наречена Deva, и ако по време на своите пътешествия той намери пентаграм, той може да промени външния си вид (в много добре анимиран процес) - за неописуемо удоволствие на публиката. Когато е "в кожата" на Deva, той не може да използва никакви оръжия, но затова пък може да прилага магия, както и да лети (стига само Deva да реши, че иска да го направи). Тя също така улавя душите на демоните, които Dave е изпратил на оня свят, и ги връща обратно в ада. Колкото повече души отпраща в ада, толкова по-мощни стават заклинанията, изпращани ѝ от нейния демоничен учител, и толкова по-лесно става очистването на следващите непотребни.

В играта изобилства от кървища. Всяко попадение в туловищата на чудовищата води до различни увреждания, така че сравняването на вашата пушка със скалпела на хирурга е съвсем на място. Това се дължи на отличният Mapping на текстурата: ако откъснете ръка на зомби, то ще продължи да се приближава към вас, ако го лишите от единия му крак, то ще започне да пълзи към вас и единственият начин да го спрете е с куршум в главата. В големите мелета от въоръжени зомбита е удачно например да се целите в ръцете им (особено в тези, с които държат пушкалото). Тази тактика на игра ще ви спести доста мъки в преиграване на едно и също ниво като остави безръките зомбита безопасни за вас (поне от разстояние). Изстрелът в главата пък убива незабавно почти всичко и ако е много сполучлив, камерата във въздуха ще покаже на забавен кадър как прелита главата на създанието и се размазва по целия екран. Тълпата ще подивее, а Dave ще добави някой саркастичен коментар, за да ги окуражи да продължат да диво в същия дух. Друга действия, които ще накарат публиката да изпадне в екстаз са Вашият изстрел, пробил огромна дупка в туловището на зомбито или пък картечните откоси, които режат наред крайници и оставят безпомощни трупове, които не могат да ви направят нищо друго освен да Ви напсуват (елемент от играта, за който за съжаление не са се сетили нейните създатели от Cryo Interactive). Ако шоуто ви обаче за-







почне да става досадно, в ефира се чуват зрителските освирквания, преди рейтингът ви окончателно да се срине.

Подобно на всички ролеви игри и тук в управлението са включени стандартните движения: бягане, прокрадване, стреляне, бързо завъртане и изваждането на чифтето, готово за стрелба. Както ще забележите още в самото начало на играта, Dave съвсем не е имунизиран срещу атаките на зомбитата, което ще се отразява върху лентата на неговото здраве в долната лява част на екрана. Когато останете без капчица енергия, ще трябва да заредите записана игра. Системата за записване на играта е взета от PSX конзолите - трябва да намерите подходящото място (с формата на изкривен телевизор), където можете да запишете играта си. Това доста усложнява играта, тъй като системата за записване не е била съгласувана с нивата и трудността на пъзелите, така че ще има някои места, които ще трябва да изигравате отново и отново, просто защото няма да сте в състояние да запишете играта непосредствено преди проблемното място.

Devil Inside има множество добри характеристики, като най-важната е непрекъснатата структура на играта, което осигурява нонстоп игра: тя не е насечена на нива или области, а единственият момент, когато действието спира, е при зареждането на следващия сегмент, което често означава, че трябва да се подготвите за среща с врага. Анимацията на героите и целият графичен аспект на играта са безукорни. Визуалните ефекти са много интересни (особено светлинните ефекти, засенчването и камерите) и благодарение на отличния 3D енджин, осигуряват плавна графика с високо качество, въпреки големия брой сложни елементи на екрана. Всичко това допринася изключително за чудесната атмосфера и екшън.. С 3D звука са се справили добре и музиката е силна, мощна и в стила на геймърското шоу. Самият факт, че играта е създадена от Hubert Chardot, авторът на Alone in the Dark, може да ви ориентира за цялостното усещане в играта. Тя определено е наситена с тъмни и кървави сцени, съвсем неподходящи за по-млади геймъри. Има опция за заключване от родителите (Parental lock), но тя единствено намалява количеството кървища на екрана, а оставя всичко останало от играта непроменено. Камерите наистина са много оригинални, но повечето от тях са безполезни, за съжаление. Клавишът F1 редува летяща камера, следяща камера и камера на живо. Летящата камера дава стандартен изглед от страничен наблюдател, стояща зад гърба на героя, а следящата камера кара играта да изглежда като аркада, давайки страничен поглед към действието. Гледката на живо ви дава възможност да гледате през очите на смелия оператор, следващ Dave в неговите приключения. Този изглед предлага най-добър поглед към действието и най-добро усещане благодарение на филтрите, които го карат да изглежда и звучи като от видеокасета.

Какво може да бъде казано за усещането при геймплея...Devil Inside е от онези игри които те приковават към стола пред компютъра, още при първото стартиране. След като обаче човек се отърси от първоначалното захласване, веднага се виждат някои недостатъци. Много неприятна, поне за мен, е липсата на ограничение на мунициите. Запознатите с Tomb Rider ще кажат - какво пък, и на Lara пищовите нямаха нужда от презареждане. Това е така но всички останали оръжия, които тя събира по пътя си искат съответните боеприпаси, за което в демото на Devil Inside въобще не е помислено. Истинското удоволствие свършва в момента, в който Dave захвърля пистолета и с току-що намерената M-16-ка се впуска без всякакъв стратегически подход в битка с талазите от зомбита, като стреля на посоки без да жали "материала" (боеприпаси). Това до голяма степен отнема от чара на тази игра като цяло, тъй като доброто прикритие, прокрадването и тактиката са решаващи елементи, както за крайния успех в играта, така и за геймърския интерес. Най-подходящ пример за това е Delta Force, която за жалост не може да се похвали със силна графика. За това пък ролята на командос е толкова реалистично поднесена на играча, че това допринася изцяло за нейния голям успех из гейм-клубовете, където тя беше една от най-играните first-person-shooters месеци наред. Другото, което ще направи впечатление на всеки който седне да поиграе, е простичката схема по която се развива действието: убий чудовище, намери ключ, отвори врата, убий по-гадно чудовище...Познато, ще си кажете вие, но освен всичко друго, Devil Inside е изчистена от всякакви quest елементи. Няма го инвентарният прозорец, в който човек старателно да трупа power-ups и всякакви "полезнотийки" (като очила за нощно виждане, бронежилетка, набор от шперцове, аптечка за първа помощ, карта на местността и какво ли още не), които могат да са от голяма полза в полеви условия. Дори самите оръжия са опростени до минимума - от едната страна се държат, от другата стрелят, а по средата им е спусъкът. Какво друго ми е нужно пък на мен, ще попитате. Вярно, че през 1992 никой геймър, видял за пръв път Wolfenstein 3D (дядото на DOOM-а), не би си и мечтал за нещо повече, но това бяха други времена в едно друго хилядолетие. Днес, след игри като Deus Ex и Delta Force, вие искате от мен да се примиря с нещо по-просто от автоматична пушка с оптичен мерник и любимата ми червена точица, на мястото на която секунда след натискане на спусъка не остава нищо друго освен една димяща дупка? Или пък да се откажа от чудесния гранатомет монтиран на същата тази пушка, който върши идеална работа в напечените ситуации, когато човек не знае на кого най-напред да "обърне внимание"?

Може би пък екипът от Cryo Interactive е имал съвсем друга представа как трябва да изглежда готовата игра и е наблегнал на съвсем други аспекти от геймплея. Вероятно, но това ще стане ясно, едва когато се види първата официална версия на Devil Inside, която се очаква да излезе на пазара в края на октомври или началото на ноември. Тогава ще се разбере дали си е заслужавало чакането на тази многообещаваща, макар и нестандартна игра.

kH

МИНИМАЛНИ ИЗИСКВАНИЯ

Pentium II 233
32 MB RAM
SVGA 2MB
Direct 3X

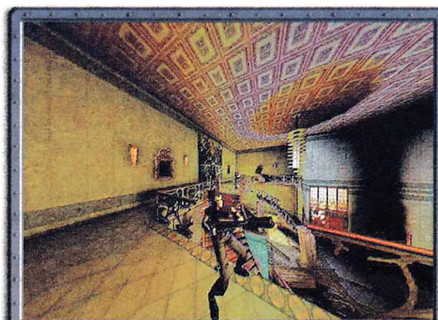
препоръчвани спецификации

Pentium II 333
64 MB RAM
SVGA 4MB



ОЦЕНКИ

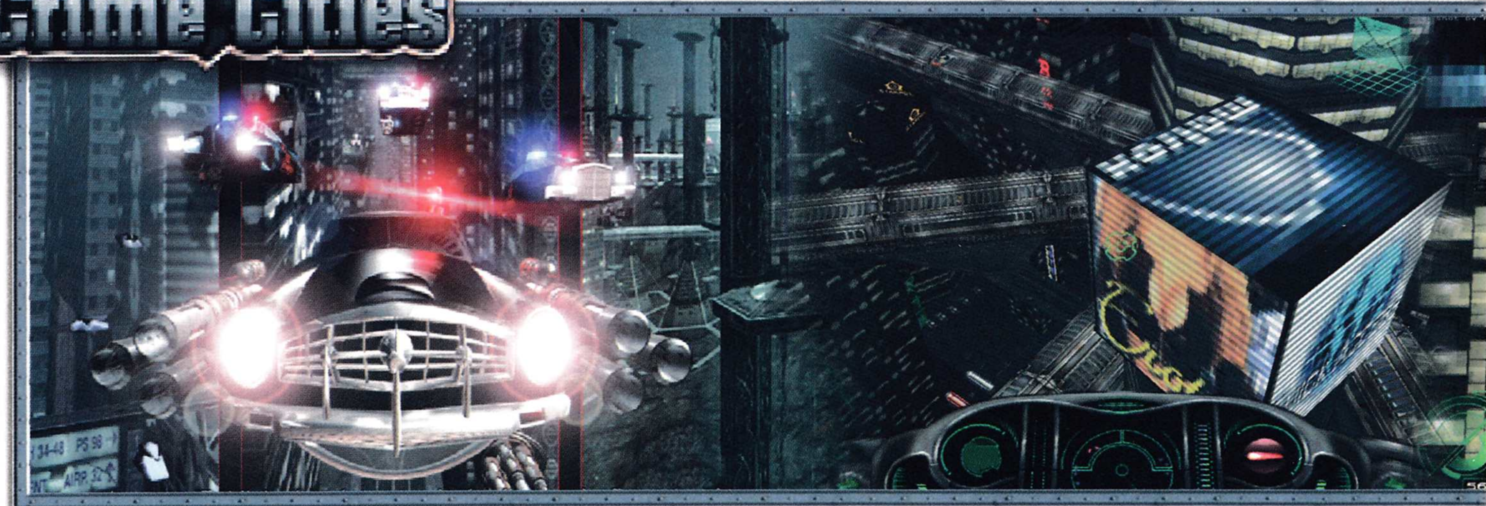
Графика	8.8
Звук	8.8
Геймплей	8.0
Сюжет	9.0
Контрол	8.5
Общо	**8.5**





Надали има човек на Земята, който поне малко да не се пита "Как ли,аджиба, ще изглежда планетата ни след, примерно, 74 години?". Аз незнам, но съм почти сигурен в едно - ще си е все така кръгла:). Песимистите ще кажат, че ще настъпи трета световна война, всичко ще стане на едно голямо мазало и от човечеството нищо няма да остане или каквото оживее ще прилича на всичко друго, но не и на човек. Други (доста по-малко) предричат розово бъдеще за населението на планетата - завладяване на други планети, свръх развитие на технологиите и въобще - БОЖЕСТВЕНА ХАРМОНИЯ. Къде е истината не можем да кажем, но една от хипотезите ни представят програмистите от Techland





Interactive с тяхната най-нова игра Crime Cities. Има ли някой, който не е гледал фима на Люк Бесон "Петият Елемент"? Ако има - бързо да отива до близката видеотека, да го изгледа и чак тогава да дочете статията. Който знае за какво става дума там, веднага след като си пусне играта ще се сети за таксито на Брус Уилис, вида на автомобилите и начина на придвижването им по "улиците". От фирмата производител са решили, че превозните средства нямат нужда от колела, а спокойно могат да си летят над улиците.

Techland Interactive не ми говореше нищо преди да пусна играта, но след като го направих не останах с кой знае колко добри впечатления за този екип ентусиасти, решили да се пробват на гейм (не гей, а ГЕЙМ) пазара. Идеята им не е лоша, но според мен вече започна да се изтърква. Летящите автомобили бяха интересни допреди година, докато сега на мода са урудливите извънземни и мускулестите мъжаги (които поизчезнаха за кратко, но напоследък изживяват своя апогей). Всеки чака с нетърпение новия Duke Nukem или Max Payne и с лека ръка е готов да отхвърли "някакви си летящи коли, било то и стрелящи".

Много се чудех как да започна тази статия и след изнурително дълги размисли реших, че е най-добре да ви разкрия какво точно представлява Crime Cities, а пък оттам нататък ще го карам наред. Значи... Това е по-скоро action ориентирана игра, в която се качваме на борда на летящ автомобил, снабден с оръжия и тръгваме да изпълняваме различни мисии и задачи. Някъде четох да определят Crime Cities като Flight Simulator, но това е наистина много, много далеч от истината. Това, че автомобилът ви няма колела, не го превръща автоматически в космичеки кораб. Най-точното определение за жанра би било - ЕКШЪН СИМУЛАТОР НА ЛЕТЯЩ АВТОМОБИЛ, но това звучи твърде странно затова ще се задоволя с екшън!

След като сте запознати с основната същност на Crime cities мога спокойно да го карам както си му е редът. Ще започна с графиката. Нея мога да определя само с две думи и да приключа въпроса, но естествено няма да го направя. И все пак - АДСКИ СТРАННО!!! Ето това са тези две думички - точно 12 букви (ако нямам правописна грешка), в които се състои цялата характеристика на графичните особености в Crime Cities. Да гледаме колата си отвън, другите автомобили, движещи се по (над) улиците или експлозиите при взривяването им си е живо удоволствие. Щом отместите погледа си от колата и видите града ще се хванете не за главата ами чак за тавана. Останах с впечатление,че между направата на града и останалите обекти има поне две години разлика. Аз играх на 1024x768 в 32 битов цвят и небостъргачите ми се сториха направо ужасни. Не разбрах и как става така, че част от рекламите из града са наистина великолепни, а други са пълен боклук! Просто има някакво странно несъответствие - сякаш различните елементи са правени от различни екипи (тоя с града сигурно е бил от банда алкохолици, любители на Doom!).

Звукът не е на особено високо ниво. Музиката я бива, но писуканията на лазера при стрелба са направо влудяващи. В един момент ми се искаше да спра да стрелям, за да си почина, дори ако това трябваше да ми коства живота. Като цяло Sound ефектите определено са най-слабата част на Crime Cities!

Интрото е последвано от меню, в което погледите се привличат от надписа Tutorial. Ако някой реши да се прави на много добър и го пропусне ще съжалява жестоко и след 30 минутно лутане из града ще се върне да си го пусне. Въпреки, че е много кратък (аз го минах за 5 минутки) туториалът е неизбежен, ако искате да постигнете някакъв успех. През цялото време на екрана ви ще седи един мъж, който аз условно нарекох "смугчо" (погледнете му физиономията и ще ме разберете). Та, този смугчо ще се постарае да ви обясни повечето основни елементи на Crime Cities и честно казано добре си върши работата. Заслужава си да отбележа трите гледни точки, от които можете да трепете (не само) враговете. За съжаление само тази отвътре става за игра, тъй като да уцелиш противника през поглед отвън си е живо мъчение, а от третата (виждате само екрана) полза също няма. За да не се чудите като мен и да псувате наляво-надясно, камерите се сменят съответно с F5, F6, и F7.

Радарът на автомобила ви представлява доста интересно приспособление. Видът му е съвсем нормален, но след като поиграх малко забелязах странно несъответствие между показваното от него и реалността. Значи, летя си аз весел и щастлив от живота и съм се запътил към някакъв идиот дето не ми хареса на външен вид, а той понеже няма оръжия и бяга ли, бяга. На радара той ми беше отдясно и аз с боен вик "Атакааааа" се насочих към него. Добре ама отдясно го нямаше и изведнъж ми дойде отляво. Реших, че нещо съм се объркал и пак го подгоних, но него пак го няма. Озадачен, реших да разгледам по-подробно радара. И съвсем скоро ме осени гениалната мисъл, че радарът е триизмерен. Да, точно така и беше. Колкото по-голяма беше точката на радара, толкова по-близо бях до нея в пространството, а разстоянието между центъра на радара и точката показваше, колко

трябва да завия за да се насоча към обекта!!! Разучил всички тези подробности, аз се впуснах в истинската игра. Озовах се насред града и се залових да разпердушиня някой и друг беззащитен гражданин, дръзнал да се изпречи на пътя ми. Не е лесно дори тях да убиеш, защото много бягат пустите му хора. След кратко геймене имах няколко предупреждения от полицията, които любезно ме молиха да не взривявам повече, защото ще наруша закона:). Наистина интересно как гръмнах трима, а полицаите ме предупреждаваха, че почти съм извършил нарушение на правилата!!! Е, още трима се озоваха в Рая вследствие на моите лазери, но явно на куките им писна и ме награбиха. Доста дълго ме гониха, докато ме застрелят. Така стигнах до извода да не воювам с обикновените цивилни, а да се насоча към истинските противници. За да си намерите противници, трябва да си потърсите работа, а за тази цел натиснете Enter и ще видите четири възможности. Изберете тази за работа и ще получите няколко възможни назначения с различна трудност и заплащане. Успешното изпълнение на задачата ви носи договорените пари, с които правите upgrade на автомобилчето си. После взимате нова мисия и така нататък. За съжаление няма особено голямо разнообразие във вида на задачите за изпълнение - повечето се състоят в "намери и унищожи", а

а десния въобще няма функция. По-просто от това няма накъде да е. Само не ми стана ясно как ще давам газ с W и същевременно ще се оглеждам със стрелките дали противника не е около мен!!!Ако в Techland има програмист с три ръце - браво на него, ама аз съм простосмъртен и си имам само две!

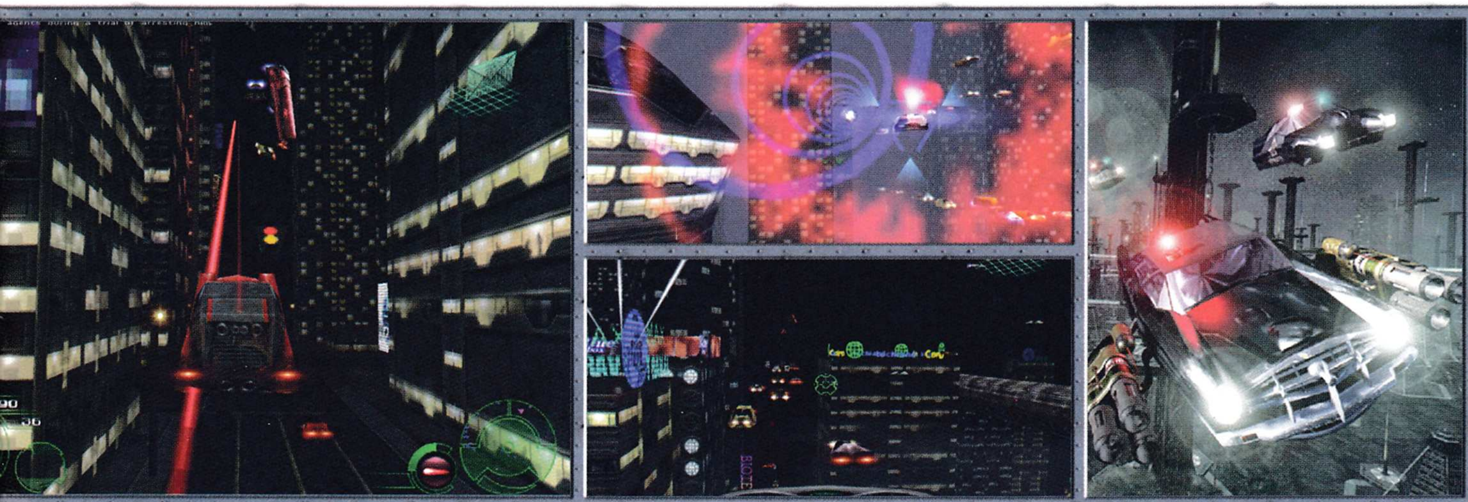
С лоадването и сейвенето проблеми няма. Всичко е наред. Слава Богу бъгове с тези елементи от играта не забелязах! Crime Cities е чисто екшън заглавие и без мултиплеър не може. Тук има няколко по-свежи идеи, но отново нищо революционно.Режимите на игра са стандратните, но има няколко интересни опции. Можете да изключите пораженията върху града или върху цивилните граждани. Това не оказва голямо влияние на геймението, но все пак е нещо и подобрява мъничко геймплея. Също така е възможно да пуснете режим friendly fire, когато не правите никакви поражения, ако уцелите свой съотборник. Решавате какво ще правите с всяка от тези три опции, пускате режима на игра, който искате и се прехвърляте в менюто за избиране на герой. Тук можете да промените автомобила си, да изберете отбор, от който ще играете и да промените лицето си. Как са ги правили тези лица незнам, но им се възхищавам .По-оригинални бандити не бях виждал. От лицата им наистина струят тъпота и злоба. Толкова различни вида

МИНИМАЛНИ ИЗИСКВАНИЯ

Pentium 200
Win95/98
32 MB RAM
3D Accelerator Card
Direct X

нещо, то това са точно те. Когато сте в магазина, можете да видите филмчета на различните стоки (не говорим за плодове и зеленчуци, а за различни видове бомби и ракети), които представляват завъртане на съответното оръжие. Понякога отивах до магазина само, за да видя как се върти картечницата. Истинска красота, която ще напълни душата на всеки играл някога Wolfenstein (спомнете си четвъртото оръжие от този класически 3D Action).

Като цяло произведението на Techland може да се определи по много противоречиви начини. Едни ще кажат " страхотно, много яка пуцалка", а на други (като мен) ще им писне да се лутат из града, за да унищожават постоянно някакви си идиоти! Single Player-а е малко под



като овладеете работата с радара остава само "унищожи". Липсва тръпката от очакването на новата мисия, както беше в Crimson Skies!

Нищо сложно, нищо ново. Crime cities няма да ви накара да използвате мозъка си или да тръпнете в очакване на поредната изненада, а само ще задоволи деструктивните ви нагони!

Интерфейсът е на добро ниво. То и няма как да не е при наличието на не повече от 6-7 менюта из цялата игра. Копчетата за управление са друг по-сериозен проблем. Незнам защо, но от Techland са решили, че стрелките могат да служат само за въртене в автомобила, а самото движение се извършва с W,A,S и D. Като в добрите стари времена, когато това бяха клавишите за втори човек на една клавиатура.:). В употреба най-много влизат газта и спирачката (W;S), защото завиването става с мишката. Използва се единствено левия бутон за стрелба,

белези не мислех, че може да съществуват! Който и да изберете, ще изглеждате страшни и опасни - бъдете сигурни! Признавам, че за разлика от Single player-а , мулти-то е жестоко. Мога да се трепя из града с часове!!!

Филмчетата в играта са от висока класа. Ако си заслужава да изиграете сингъл плеъра за

ОЦЕНКИ

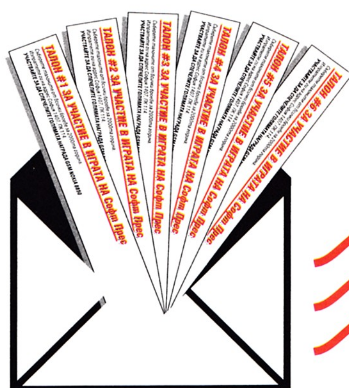
Графика	7
Звук	6
Геймплей	6
Сюжет	6
Мултиплеър	9

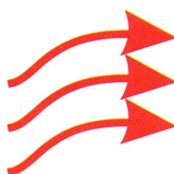
средното ниво, но мулти-то наистина си заслужава и това е основният коз на играта. Ако търсите екшън ориентирано заглавие, по-добре си купете Crimson Skies, която е далеч по-разнообразна. Трябва да отбележа, че не намерих почти никакви бъгове, което е доста учудващо в днешно време. Crime Cities със сигурност няма да стане хит, но ще се намерят геймъри, които ще оценят добрите ѝ страни, въпреки че те са по-малко от лошите. Аз лично ще се въплъта за пореден път в някоя грозна мутра с белези по цялото лице, ще направя един Deathmatch с приятелите и ще оставя играта да стои на хард диска ми, за да съм подготвен като РЕШИМ да я поджиткаме пак, но сингъл-а няма да пипна. Все пак пожелавам приятна игра на тези, които се осмелят да играят в този режим на игра. Напишете ми един мейл ако я превъртите - аз нямах нерви! кИ

СПЕЧЕЛЕТЕ GSM NOKIA 8850 В ИГРАТА НА СОФТПРЕС

Във всеки брой на списание "Компютърни игри" ще намирате рекламен стикер с талон за участие в новогодишната игра. Съберете талоните от всички броеве за 2000та година. Изпратете ги на адрес София 1407, ПК 114. От писмата, получени до 05.01.2001 г., в присъствието на адвокат ще бъде изтеглен късметлията на "Компютърни игри". Кой е той ще научите в брой първи за новия век!











ПОСЕТЕТЕ НАШАТА ИНТЕРНЕТ КНИЖАРНИЦА НА АДРЕС: WWW.SOFT-PRESS.COM

СОФТПРЕС ИЗДАТЕЛСТВО
www.soft-press.com

ИЗДАТЕЛ: СофтПрес - ООД
гр. София, ул. Искърско шосе 19
тел. 02/ 973 15 06
гр. Пловдив, бул. Руски 134
gЗВЕРА - гл. редактор, Николай Трифонов
LiLa - редактор, Татяна Ташева
Fit4Fun - Борис Митев
DSP - компютри, Димитър Попов
Разпространение:
ПРЕС ООД, тел 02/764808

Escape from Monkey Island Demo

1.Идете в Scumm Bar. Използвайте диалог 12121245 с мятащия стрели. Вземете бисквити от масата вдясно.
2.Поемете по пътя отдясно на SCUMM Bar, за да стигнете до картата. Идете до доковете. Вземете вътрешната гума за кола.
3.Пак по картата стигнете до резиденцията на губернатора. Използвайте гумата с кактуса с чудновата форма близо до резиденцията.
4.Дайте бисквити на пича при катапулта. Веднага щом се разкара, оставете настрана бисквитите и си поиграйте с управлението на катапулта.
5.Пичът при катапулта ще направи останалото.

Heroes Chronicles: Warlords of the Wasteland
Докато играете натиснете [TAB], след което въведете:

Код	Резултат
nwcagents	Попълва празните слотове с 10 черни рицаря
nwclotsofguns	Получавате всички военни машини
nwcneo	Печелене на ниво
nwctrinity	Попълва празните слотове с 5 архангела
nwcfollowthewhiterabbit	Максимален късмет
nwcnebuchadnezzar	Неограничено движение
nwcmorpheus	Максимален боен дух
nwcoracle	Показва карта на загадката
nwcwhatisthematrix	Показва карта на света
nwcignoranceisbliss	Скрива карта на света
nwctheconstruct	Печелене на 100,000 злато и 100 от всеки ресурс
nwcbluepill	Загуба на играта
nwcredpill	Печелене на играта
nwcthereisnospoon	Придобиване на 999 мана и всички заклинания
nwczion	Придобиване на всички сгради
nwcphisherprice	Променя цветовете на играта в странна цветова схема

Star Trek Voyager: Elite Force

Cheat Mode
Въведете "~" докато играете. Въведете "sv_cheats 1" в конзолата, за да активирате режима cheat. След това въведете някой от следните кодове:

Код	Резултат
God	Неуязвимост
Noclip	No Clipping
Undying	999 въоръжение, 999 здраве
cg_thirdperson 1	Гледна точка на страничен наблюдател
Notarget	Невидими за врага
map #	Зарежда карта номер (вж. по-долу)
give #	Дава елемент номер (вж. по-долу)

Имена на карти
BORG1 - The Rescue
BORG2 - Incursion
HOLODECK - Tactical Decision
VOY1 - Condition
VOY2 - Unavoidable Delays
VOY3 - Hazard Duty
VOY4 - Defense
VOY5 - Hazard Ops
STASIS1 - Data Retrieval
STASIS2 - Deep Echoes
STASIS3 - Encounters
VOY6 - Renewal
VOY7 - Union
VOY8 - Departure
SCAV1 - The Visit
SCAV2 - Dangerous Ground
SCAV3 - Conflicting Views
SCAV3b - Conflicting Views (pt 2)
SCAV4 - Disorder
SCAV5 - Infiltration
SCAVBOSS - The Hunter
VOY9 - Fallout
BORG3 - Proving Ground
BORG4 - Information
BORG5 - Covenant
BORG6 - Infestation
VOY13 - R and R
VOY14 - Visual Confirmation
VOY15 - Offense
DN1 - The Breach
DN2 - Command
DN3 - Primary Encounter
DN4 - The Skirmish
DN5 - Defensive Measures
TRAIN - Transit
DN6 - Attunement
DN8 - Array
VOY16 - Invasion
VOY17 - Decisions
FORGE1 - External Stimuli
FORGE2 - Matrix
FORGE3 - Onslaught
FORGE4 - Visual Magnitude
FORGE5 - Dissolution
FORGEBOSS - Command Decision
VOY20 - Epilogue

Предмети
Phaser
Tetryon Disruptor
Compression Rifle
Scavenger Rifle
IMOD (infinity modulator)
Tricorder
Health
Ammo
Weapons
All
Stasis Weapon
Grenade Launcher
Photon Burst
Dreadnought Weapon
Armor
Paladin Weapon
Desperado Weapon
Klingon Blade

UEFA Manager 2000

Hex Cheat
1. Стартирайте играта.
2. Станете мениджър на кой да е отбор.
3. След като приключите с встъпителните въпроси (въведете името си като мениджър и си изберете отбор), запишете играта си.
4. Излезте от играта.
5. Като използвате Windows Explorer, идете в директорията Data на играта (напр. C:\Program Files\Infogrames\UEFA Manager\Data\Save).
6. С помощта на HEX Editor отворете файла x.bin (където x е името на вашата записана игра).
7. Използвайки командата Find въведете ТОЧНОТО име на вашия отбор. Когато го намерите, пребройте 226 байта преди първата буква на вашия отбор.
8. Ще намерите мястото, където са парите на вашия клуб.
9. Използвайки Hex Converter (window-ския калкулатор върши работа), пресметнете желаната от вас сума и заменете с нея конкретните байтове (напр. 2 милиарда :).
10. Запишете и направете архивно копие на вашата записана игра (просто за всеки случай....!).

Когато заредите играта отново, ще разполагате с огромна сума!
Този чийт върши работа за всеки вид на играта, който искате да играете (напр. Start a New Career или Start a Game или Play a Scenario).

Icewind Dale Cheats

BOOK01 Magical Book	магическа книга (безполезно)
BOOK02 Spell Book	Том Con
BOOK03 +1 Con Tome	Том Str
BOOK04 +1 Str Tome	Том Dex
BOOK05 +1 Dex Tome	Том Int
BOOK06 +1 Int Tome	Том Cha
BOOK07 +1 Cha Tome	Том Wis
BOOK08 +1 Wis Tome	Нормална книга (безполезно)
BOOK09 Normal Book	книга на заклинанията (безполезно)

Натиснете Ctrl + Tab, за да покажете прозореца на конзолата

CHEATERSDOPROSPER:Hans(); = телепортира групата до мястото на показалеца на мишката
CHEATERDOPROSPER:SetCurrentXP([X]); = дава X на брой EXP на герой
CHEATERDOPROSPER:AddGold([X]); = добавя X на брой злато към общата сума на групата
CHEATERDOPROSPER:Midas(); = 500 злато за групата
CHEATERSDOPROSPER:ExploreArea(); = показва картата
CHEATERSDOPROSPER:FirstAid(); = 5 противоотрови, 5 лекарствени дози и 1 Scroll Of Stone To Flesh.

Използвайте текстов редактор, за да промените файла icewind.ini file
Добавете реда Cheats=1 под секцията Game Options.
Започнете играта и натиснете Ctrl + Tab, за да покажете конзолния прозорец.
Въведете CHEATERSDOPROSPER:EnableCheatKeys(); за да влезете в режим за чийтове.
Направете някой от следните чийтове
Ctrl + 4 = показва клопките.
Ctrl + 9 = показва ограничаващите области на героя.
Ctrl + J = премества избраните герои към позицията на курсора.
Ctrl + R = лекува или възкресява избраните герои или изображение.
Ctrl + Y = убива избрано чудовище или NPC без никакъв EXP

Започнете играта и натиснете Ctrl + Tab за да покажете конзолния прозорец.
CHEATERSDOPROSPER:CreateItem("XXXXX",100000);

Вместо XXXXXX използвайте някой от следните кодове

Код	Значение	Приблизителен превод (доколкото е възможен - получават се доста комични значения на български :))
AMUL01	Necklace of Missiles	Огърлица от снаряди
AMUL02	Necklace	Огърлица
AMUL04	Studded Necklace with Zios Gems	Огърлица, обсипана със Zios скъпоценни камъни
AMUL05	Bluestone Necklace	Огърлица от сини камъни
AMUL06	Agni Mani Necklace	Agni Mani огърлица
AMUL07	Rainbow Obsidian Necklace	
AMUL08	Tiger Cowrie Shell Necklace	
AMUL09	Silver Necklace	Сребърна огърлица
AMUL10	Gold Necklace	Златна огърлица
AMUL11	Pearl Necklace	Перлена огърлица
AMUL12	Laeral's Tear Necklace (3000 gp)	Огърлица от сълза на Laeral (3000 gp)
AMUL13	Bloodstone Amulet	Талисман от минерала Bloodstone
AMUL14	Amulet of Protection +1	Предпазващ амулет +1
AMUL15	Shield Amulet	Амулет за щит
AMUL16	Amulet of Metaspell Influence (+1 2nd level spell)	Амулет от влияние на Metaspell (+1 заклинание от второ ниво)
AROW01	Arrow	Стрела
AROW02	Arrow +1	Стрела +1
AROW03	Arrow of Slaying	Смъртоносна стрела
AROW04	Acid Arrow	Киселинна стрела
AROW05	Arrow of Biting	
AROW06	Arrow of Detonation	Взривяваща стрела
AROW07	Arrow or Dispelling	Стрела за прогонване
AROW08	Arrow of Fire	Огнена стрела
AROW09	Arrow of Ice	Ледена стрела
AROW10	Arrow of Piercing	Пронизваща стрела
AROW11	Arrow +2	Стрела +2
AROW1A	Arrow +2 (different picture)	Стрела +2 (различна картинка)
AX1H01	Battle Axe	Бойна секира
AX1H02	Battle Axe +1	Бойна секира +1
AX1H03	Battle Axe +2	Бойна секира +2
AX1H04	Throwing Axe	Секира
AX1H05	Throwing Axe +2	Секира +2
BELT01	Girdle	Колан
BELT02	Golden Girdle	Златен колан
BELT03	Girdle of Bluntness	Колан за тъпота
BELT04	Girdle of Piercing	Колан за проницателност
BELT05	Girdle of Sex Change	Колан за промяна на пола
BLUN01	Club	Некво пуцало
BLUN02	Flail	Бухалка
BLUN03	Flail +1	Бухалка +1
BLUN04	Mace	Боздуган
BLUN05	Mace +1	Боздуган +1
BLUN06	Morning Star	Утринна звезда
BLUN07	Morning Star +1	Утринна звезда
BOLT01	Bolt	Гръм и мълния!
BOLT02	Bolt +1	Гръм +1
BOLT03	Bolt of Lightning	
BOLT04	Bolt of Biting	
BOLT05	Bolt of Polymorphing	
BOLT06	Bolt +2	Гръм +2
BOOK01	Magical Book	Магическа книга
BOOK02	Spell Book	Книга на заклинанията
BOOK03	+1 Con	
BOOK04	+1 Str	
BOOK05	+1 Dex	
BOOK06	+1 Int	
BOOK07	+1 Chr	
BOOK08	+1 Wis	
BOOK09	Normal Book	Нормална книга
BOOT01	Boots of Speed	Бързоходни обувки
BOOT02	Boots of Stealth	Обувки-невидимки
BOOT03	Boots of the North	
BOOT04	Boots of Avoidance	
BOOT05	Boots of Grounding	
BOW01	Composite Long Bow	Дълг лък, ама по-специален
BOW02	Composite Long Bow +1	Дълг лък (пак по-специален) +1
BOW03	Long Bow	Дълг лък
BOW04	Long Bow +1	Дълг лък
BOW05	Short Bow	Къс лък
BOW06	Short Bow +1	Къс лък +1
BOW07	Long Bow of Marksmanship	Дълг лък за точна стрелба
BOW08	Eagle Bow	Орлов лък
BRAC01	Bracers of Defense AC 8	
BRAC02	Bracers of Defense AC 7	
BRAC03	Bracers of Defense AC 6	
BRAC04	Bracers of Archery	
BRAC05	Bracers	
BRAC06	Gauntlets of Ogre Power	
BRAC07	Gauntlets of Dexterity	Ръкавици за сръчност
BRAC08	Gauntlets of Fumbling	Ръкавици за непохватност
BRAC09	Gauntlets of Weapon Skill	Ръкавици за умение при боравене с оръжие
BRAC10	Gauntlets of Weapon Expertise	Ръкавици за експертно боравене с оръжие
BULL01	Bullet	Куршум
BULL02	Bullet +1	Куршум +1
BULL03	Bullet +2	Куршум +2
CHAN01	Chainmail	Оковаваща ризница
CHAN02	Chainmail +1	Оковаваща ризница +1
CHAN03	Chainmail +2	Оковаваща ризница +2
CHAN04	Splint Mail	
CHAN05	Splint Mail +1	
CHAN06	Mithril Chain Mail +4	
CLCK01	Cloak of Protection +1	Наметало за защита +1
CLCK02	Cloak of Protection +2	Наметало за защита +2
CLCK03	Cloak of Displacement	Наметало за преместване
CLCK04	Cloak of the Wolf	Вълче наметало
CLCK05	Cloak of Balduran	Balduran Наметало
CLCK06	Cloak of Non Detection	Non Наметало
CLCK07	Nymph Cloak	Nymph наметало
CLCK12	Knaves robe	Knaves роба
CLCK13	Traveller's robe	Пътническа роба
CLCK14	Adventurer's robe	Приключенска роба
CLCK15	Robe of Good Archmagi	Роба на добрия Archmagi
CLCK16	Robe of Neutral Archmagi	Роба на неутралния Archmagi
CLCK07	Robe of Evil Archmagi	Роба на злия Archmagi
DAGG01	Dagger	Кама
DAGG02	Dagger +1	Кама +1
DAGG03	Dagger +2	Кама +2
DAGG04	Dagger +2, Longtooth	Кама +2, Longtooth
DAGG05	Throwing Dagger	Мятане на кама
DART01	Dart	Късо копие
DART02	Dart +1	Късо копие +1
DART03	Dart of Stunning	Копие за зашеметяване



DART04	Dart of Wounding	Копие за раняване
HALB01	Halberd	Алебарда
HALB02	Halberd +1	Алебарда +1
HALB03	Halberd +2	Алебарда +2
HAMM01	War Hammer	Боен чук
HAMM02	War Hammer +1	Боен чук +1
HAMM03	War hammer +2	Боен чук +2
HELM01	Helmet	Шлем
HELM02	Helm of Opposite Alignment	
HELM03	Helm of Glory	Шлем на победата
HELM04	Helm of Defense	Отбраняващ шлем
HELM05	Helm of Infravision	Infravision шлем
HELM06	Helm of Charm Protection	Шлем за защита от омагьосване
HELM07	Helm of Balduran	Шлем на Balduran
LEAT01	Leather Armor	Кожена броня
LEAT02	Leather Armor +1	Кожена броня +1
LEAT03	Leather Armor +2	Кожена броня +2
LEAT04	Studded Leather Armor	Набита с пирони кожена броня
LEAT05	Studded Leather Armor +1	Набита с пирони кожена броня +1
LEAT06	Studded Leather Armor +2, missile attraction	Набита с пирони кожена броня +2, привлича снаряди
LEAT07	Studded Leather Armor +2	Набита с пирони кожена броня +2
LEAT08	Shadow Armor	Броня
MISC01	Winter Wolf Pelt	Зимна вълча кожа
MISC07	Gold Piece	Златен къс
MISC12	Ankheg Shell	
MISC13	Samuel (body)	Samuel (тяло)
MISC16	Fire Agate Gem	Скъпоценен камък от огнен ахат
MISC17	Lynx Eye Gem	Скъпоценен камък рисово око
MISC18	Sunstone Gem	Скъпоценен камък слънчев камък
MISC19	Turquoise Gem	Скъпоценен камък тюркоаз
MISC20	Bloodstone Gem	Скъпоценен камък Bloodstone (вид халцедон)
MISC21	Skydrop Gem	Скъпоценен камък небесна капка
MISC22	Andar Gem	Скъпоценен камък Andar
MISC23	Jasper Gem	Скъпоценен камък яспис
MISC24	Tchazar Gem	Скъпоценен камък Tchazar
MISC25	Zircon Gem	Скъпоценен камък циркон
MISC26	Iol Gem	Скъпоценен камък Iol
MISC27	Moonstone Gem	Скъпоценен лунен камък
MISC28	Waterstar Gem	Скъпоценен камък водна звезда
MISC29	Ziose Gem	Скъпоценен камък Ziose
MISC30	Chrysoberyl Gem	Скъпоценен камък хризоберил
MISC31	Star Diopside Gem	Скъпоценен камък звезден диопсид
MISC32	Shandon Gem	Скъпоценен камък Shandon
MISC33	Aquamarine Gem	Скъпоценен камък аквамарин
MISC34	Garnet Gem	Скъпоценен камък гранат
MISC35	Horn Coral Gem	Скъпоценен камък коралов рог
MISC36	Pearl	Перла
MISC37	Sphene Gem	Скъпоценен камък Sphene
MISC38	Black Opal	Черен опал
MISC39	Water Opal	Воден опал
MISC40	Moonbar Gem	Скъпоценен камък Moonbar
MISC41	Star Sapphire	Звезден сапфир
MISC42	Diamond	Диамант
MISC43	Emerald	Смарагд
MISC44	Kings Tears	Кралски сълзи
MISC45	Rogue Stone	Измамен камък
MISC47	Golden Pantaloons	Златни панталони
MISC48	Idol	Идол
MISC49	Melicamp the Chicken	Melicamp пилето
MISC50	Skull	Череп
MISC51	Lock of Nymph's Hair	Кичур от коса на нимфа
MISC52	Wyvern Head	Глава на Wyvern
MISC53	Bowl of Water Elemental Control	Чаша за контрол на водните стихии
MISC54	Child's Body	Детско тяло
MISC55	Duke Eltan's Body	Тяло на Duke Eltan
MISC56	Broken Weapon	Счупено оръжие
MISC57	Broken Shield	Счупена обвивка
MISC58	Broken Armor	Счупена броня
MISC59	Broken Miscellaneous	
MISC60	Spider Body	Паякообразно тяло
MISC61	Bottle of Wine	Бутилка вино
MISC62	Dead Cat	Мъртва котка
MISC63	Chew Toy	Играчка за дъвчене
MISC64	Telescope	Телескоп
MISC69	Helshara's Artifact Fragment	
MISC70	Delorna's Statue	Статуя на Delorna
MISC72	The Claw of Kazgaroth	Нокът на Kazgaroth
MISC73	The Horn of Kazgaroth	Рог на Kazgaroth
MISC74	The Candle	Свещта
MISC79	Female Body	Женско тяло
MISC80	Male Body	Мъжко тяло
MISC83	Key to River Plug	Ключ за затапване на реката
MISC84	Boo	
MISC85	Mulahey's Holy Symbol	Свещен символ на Mulahey
MISC86	Bandit Scalp	Бандитски скалпел
MISC87	Contaminated Iron	Заразено (радиоактивно) желязо
MISC88	Rabbit's Foot	Заешко краче
PLAT01	Plate Mail Armor	
PLAT02	Plate Mail +1	
PLAT04	Full Plate Mail	
PLAT05	Full Plate Mail +1	
PLAT06	Ankheg Plate Mail	
POTN02	Potion of Fire Resistance	Доза за устойчивост на огън
POTN03	Potion of Hill Giant Strength	Доза за силата на титан на хълмовете
POTN04	Potion of Frost Giant Strength	Доза за силата на титан на мразовете
POTN05	Potion of Fire Giant Strength	Доза за силата на титан на огъня
POTN06	Potion of Cloud Giant Strength	Доза за силата на титан на облаците
POTN07	Potion of Storm Giant Strength	Доза за силата на титан на бурите
POTN08	Potion of Healing	Доза за излекуване
POTN09	Potion of Heroism	Доза за героизъм
POTN10	Potion of Invisibility	Доза за невидимост
POTN11	Potion of Invulnerability	Доза за неуязвимост
POTN12	Potion of Stone Giant Strength	Доза за силата на титан на камъка
POTN13	Oil of Firey Burning	
POTN14	Oil of Speed	
POTN15	Red Potion	Червена доза
POTN16	Violet Potion	Виолетова доза
POTN17	Elixir of Health	Елексир на здравето
POTN18	Potion of Absorption	
POTN19	Potion of Agility	Доза за ловкост
POTN20	Antidote	Противоотрова
POTN21	Potion of Clarity	Доза за яснота
POTN22	Potion of Cold Resistance	Доза за устойчивост на студ
POTN23	Oil of Speed	
POTN24	Potion of Defense	Доза за защита
POTN25	Potion of Healing	Доза за излекуване
POTN26	Potion of Explosions	Доза за взривове
POTN27	Potion of Firebreath	Доза за огнедишане
POTN28	Potion of Fortitude	Доза за сила на духа
POTN29	Potion of Genius	Доза за гениалност
POTN30	Potion of Infravision	Доза за инфравизия
POTN31	Potion of Insulation	Доза за изолация
POTN32	Antidote	Противоотрова
POTN33	Potion of Magic Blocking	Доза за блокиране на магия
POTN34	Potion of Magic Protection	Доза за предпазване от магия
POTN35	Potion of Magic Shielding	Доза за защита от магия
POTN36	Potion of Master Thievery	Доза за кражба на магия
POTN37	Potion of Mind Focusing	Доза за фокусиране на ума
POTN38	Potion of Mirrored Eyes	
POTN39	Potion of Perception	Доза за възприемане
POTN40	Potion of Invulnerability	Доза за неуязвимост
POTN41	Potion of Power	Доза за сила
POTN42	Potion of Regeneration	Доза за регенерация
POTN43	Potion of Insight	Доза за интуиция
POTN44	Potion of Strength	Доза за устойчивост
POTN45	Potion of Freedom	Доза за свобода
POTN46	Potion of Stone Form	
RING01	Ring	Пръстен
RING02	Ring of Fire Resistance	Пръстен за устойчивост на огън
RING03	Ring of Animal Friendship	Пръстен за приятелство с животните
RING04	Ring of Clumsiness	Пръстен за тромавост
RING05	Ring of Invisibility	Пръстен за невидимост
RING06	Ring of Protection +1	Пръстен за закрила +1
RING07	Ring of Protection +2	Пръстен за закрила +2
RING08	Ring of Wizardry	Пръстен за магьосничество
RING09	Ring of Free Action	Пръстен за действие на воля
RING10	Gold Ring	Златен пръстен
RING11	Silver Ring	Сребърен пръстен
RING12	Onyx Ring	Ониксов пръстен
RING13	Jade Ring	Нефритов пръстен
RING14	Greenstone Ring	Диоритов пръстен
RING15	Bloodstone Ring	Пръстен от халцедон
RING16	Angel Skin Ring	Пръстен от ангелски мъх
RING17	Flamedance Ring	Пръстен от огнен танц
RING18	Fire Opal Ring	Пръстен от огнен опал
RING19	Ruby Ring	Рубинен пръстен
RING20	Ring of Energy	Пръстен за енергия
RING21	Ring of Infravision	Пръстен за инфразрение
RING22	Ring of Holiness	Пръстен за святост
RING23	Ring of Folly	Пръстен за безумие
SCRL02	Spell Scroll	Свитък от заклинания
SCRL03	Protection from Acid	Защита от киселина
SCRL04	Protection from Cold	Защита от студ
SCRL05	Protection from Electricity	Защита от електричество
SCRL06	Protection from Fire	Защита от огън
SCRL07	Protection from Magic	Защита от магия
SCRL08	Protection from Poison	Защита от отрова
SCRL09	Protection from Undead	Защита от Undead
SCRL10	Cursed Scroll of Weakness	Проклятие за слабост
SCRL15	Protection from Petrification	Защита от вкаменяване
SCRL18	Cursed Scroll of Stupidity	Проклятие за тъпота
SCRL1B	Agannazar's Scorcher	
SCRL1C	Ghoul Touch	
SCRL1D	Clairvoyance	Ясновидство
SCRL1E	Dispel Magic	Разсейване на магия
SCRL1F	Flame Arrow	Огнена стрела
SCRL1G	Fireball	Кълбовидна мълния
SCRL1H	Haste	Бързина
SCRL1I	Hold Person	
SCRL1K	Lightning Bolt	Гръмотевица
SCRL1L	Monster Summoning I	Призоваване на чудовище т
SCRL1M	Non	
Detection		
SCRL1N	Protection from Normal Missiles	Защита от нормални снаряди
SCRL1O	Slow	Бавно
SCRL1P	Skull Trap	
SCRL1Q	Vampiric Touch	
SCRL1R	Wraith Form	Призрачна фигура
SCRL1S	Dire Charm	Злокобен чар
SCRL1T	Ghost Armor	
SCRL1U	Confusion	Безпорядък
SCRL1V	Dimension Door	
SCRL1Y	Improved Invisibility	Усъвършенствана невидимост
SCRL1Z	Minor Globe of Invulnerability	По-малък глобус на неуязвимост
SCRL2A	Monster Summoning II	Призоваване на чудовище тт
SCRL2D	Animate Dead	Анимиран мъртвец
SCRL2E	Cloudkill	
SCRL2F	Cone of Cold	
SCRL2G	Monster Summoning III	Призоваване на чудовище ттт
SCRL2H	Shadow Door	
SCRL2I	Letter	Буква
SCRL2J	Letter	Буква
SCRL3D	Letter	Буква
SCRL56	Cure Serious Wounds	Лек за сериозни рани
SCRL58	Free Action	Действие на свобода
SCRL59	Neutralize Poison	Неутрализиране на отрова
SCRL61	Cure Critical Wounds	Лек за критични рани
SCRL62	Flame Strike	
SCRL63	Raise Dead	
SCRL66	Grease	Грес
SCRL67	Armor	Броня
SCRL68	Burning Hands	Горящи ръце
SCRL69	Charm Person	Чаровен човек
SCRL70	Color Spray	Цветен спрей
SCRL71	Blindness	Слепота
SCRL72	Friends	Приятели
SCRL73	Protection from Petrification	Защита от вкаменяване
SCRL75	Identify	Удостоверяване на самоличност
SCRL76	Infravision	Инфразрение
SCRL77	Magic Missile	Магически снаряд
SCRL78	Protection from Evil	Защита от зло
SCRL79	Shield	Щит
SCRL80	Shocking Grasp	
SCRL81	Sleep	Спане
SCRL82	Chill Touch	Мразовито докосване
SCRL83	Chromatic Orb	Цветно кълбо
SCRL84	Larloch's Minor Drain	
SCRL85	Blur	Дефект
SCRL86	Detect Evil	Детектиране на зло
SCRL87	Detect Invisibility	Детектиране на невидимост
SCRL89	Horror	Ужас
SCRL90	Invisibility	Невидимост
SCRL91	Knock	Почукване
SCRL92	Know Alignment	
SCRL93	Luck	Късмет
SCRL94	Resist Fear	Неподдаване на страх
SCRL95	Melf's Acid Arrow	Киселинна стрела на Melf
SCRL96	Mirror Image	Огледален образ
SCRL97	Stinking Cloud	Смрадлив облак
SCRL98	Strength	Сила
SCRL99	Web	Паяжина
SHLD01	Small Shield	Малък щит
SHLD02	Small Shield +1	Малък щит +1
SHLD03	Medium Shield	Среден щит
SHLD04	Medium Shield +1	Среден щит +1
SHLD05	Large Shield	Голям щит
SHLD06	Large Shield +1	Голям щит +1
SHLD07	Large Shield +1, +4 vs Missiles	Голям щит +1, +4 срещу снаряди
SHLD08	Buckler	Малък кръгъл щит
SHLD09	Buckler	Малък кръгъл щит
SHLD10	Buckler	Малък кръгъл щит
SHLD11	Small Shield	Малък щит
SHLD12	Small Shield	Малък щит
SHLD13	Medium Shield	Среден щит
SHLD14	Medium Shield	Среден щит
SHLD15	Large Shield	Голям щит
SHLD16	Large Shield	Голям щит
SLNG01	Sling	Прашка
SLNG02	Sling +1	Прашка +1
SPER01	Spear	Копие
SPER02	Spear +1	Копие +1
SPER03	Spear +3, Backbiter	Копие +3, клеветник
STAF01	Quarterstaff	Бойна тояга
STAF02	Quarterstaff +1	Бойна тояга +1
SW1H01	Bastard Sword	Необичаен меч
SW1H02	Bastard Sword +1	Необичаен меч +1
SW1H03	Bastard Sword +1, Shapeshifters	Необичаен меч +1, Shapeshifters
SW1H04	Long Sword	Дълъг меч
SW1H05	Long Sword +1	Дълъг меч +1
SW1H06	Long Sword +2	Дълъг меч +2
SW1H07	Short Sword	Къс меч
SW1H08	Short Sword +1	Къс меч +1
SW1H09	Short Sword +2	Къс меч +2
SW1H10	Short Sword of Backstabbing	Къс меч за Backstabbing
SW1H13	Moonblade	
SW1H15	Scimitar +3, Frostbrand	Ятаган +3, Frostbrand
SW1H16	Scimitar +3, +2 armor	Ятаган +3, +2 броня
SW2H01	Two Handed Sword	
SW2H02	Two Handed Sword +1	
SW2H03	Two Handed Sword, Berserking	
SW2H06	Spider's Bane	Отрова на паяк
WAND02	Wand of Fear	Вълшебна пръчица за страх
WAND03	Wand of Magic Missiles	Вълшебна пръчица за магически снаряди
WAND04	Wand of Paralyzation	Вълшебна пръчица за парализация
WAND05	Wand of Fire	Вълшебна пръчица за огън
WAND06	Wand of Frost	Вълшебна пръчица за мраз
WAND07	Wand of Lightning	Вълшебна пръчица за светкавици
WAND08	Wand of Sleep	Вълшебна пръчица за сън
WAND09	Wand of Polymorphing	Вълшебна пръчица за полиморфизъм
WAND10	Wand of Monster Summoning	Вълшебна пръчица за призоваване на чу-
довище		
WAND11	Wand of the Heavens	Вълшебна пръчица за небесата
BOW01	Heavy Crossbow	Тежък арбалет
BOW02	Heavy Crossbow +1	Тежък арбалет +1
BOW03	Heavy Crossbow of Accuracy	Тежък арбалет за точност
BOW04	Light Crossbow	Лек арбалет
BOW05	Light Crossbow +1	Лек арбалет +1
BOW06	Light Crossbow of Speed	Лек арбалет за скорост

Открийте света на компютрите



29.99 лв. **944 стр.**

Microsoft



Resource Kit
Office 2000

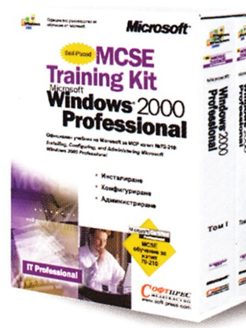


49.99 лв. **1104 стр.**

Microsoft



MCSE Training Kit
Windows 2000 Server

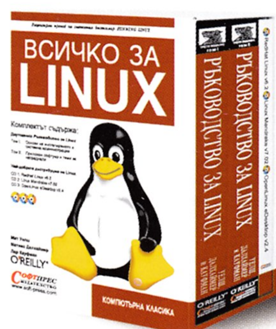


29.99 лв. **816 стр.**

Microsoft

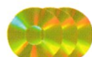


MCSE Training Kit
Windows 2000 Professional



20 лв. **960 стр.**

O'Reilly



Всичко за
Linux



39.99 лв. **960 стр.**

Microsoft

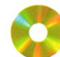


SQL Server 7.0 -
поглед отвътре

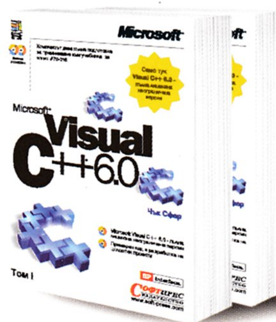


33.00 лв. **712 стр.**

Microsoft

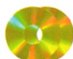


Компютърни
мрежи

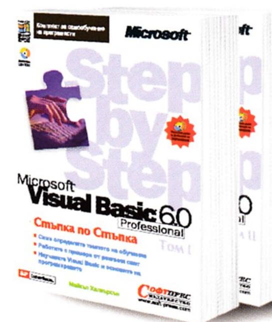


29.99 лв. **784 стр.**

Microsoft



Visual C ++ 6.0



24.99 лв. **672 стр.**

Microsoft



Visual Basic 6.0
Стъпка по стъпка



9.90 лв. **256 стр.**

Microsoft

Age of Empires II:
The Age of Kings

За контакти:

София
ул."Искърско шосе"19
тел./факс: 02 / 973 15 06
e-mail: iliev@soft-press.com

Пловдив
бул."Руски"139, стая 104
тел.: 032 / 62 75 62; факс: 032 / 62 27 47
e-mail: plovdiv@soft-press.com

Бургас
пл."Тройката"4
тел.: 056 / 80 02 31; факс: 056 / 80 31 39
e-mail: burgas@soft-press.com

Стара Загора
ул."Цар Симеон Велики"117
тел.: 042 / 60 27 75
e-mail: stzagora@soft-press.com

Варна
бул."Левски", бл. 9, ап. 11
тел./факс: 052 / 30 42 69
e-mail: vesko@soft-press.com

Софтпрес Издателство
www.soft-press.com